VINCI! 10 BIGLIETTI PER ANDARE A VEDERE AL CINEMA SKYLINE

PS3 PS2 PSN PSP TUTTO IL MONDO PLAYSTATION

PS mania



IN REGALO! UN BLU-RAY PER PROVARE I MIGLIORI GIOCHI PS3

L.A. NOIR
LA NUOVA FRONTIERA DEL REALISMO SU PLAYSTATION



RECENSIONE
LITTLEBIGPLANET 2
ORA POTRETE CREARE IL VIDEOGIOCO DEI VOSTRI SOGNI

ANNUNCIATO
UNCHARTED 3
I PRIMI DETTAGLI SUL SEQUEL PIÙ ATTESO

KILLZONE 3
ABBIAMO MESSO ALLA PROVA IL PRIMO GRANDE SPARATUTTO DEL 2011!

GENNAIO 2011 :: N. 119 :: Mensile € 4,50





Poste Italiane SpA - Spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. 27/02/2004 L. n°46) art. 1


SONY


PS3
KungFu Rider
EyePet
Sports Champions





Quattro chiacchiere fra noi prima di cominciare

LA RIVOLUZIONE PROSEGUE NEL 2011

Se lo guardiamo con gli occhi da videogiocatori, questo 2010 che si è appena concluso è stato un anno davvero notevole. Non solo abbiamo avuto i nuovi capitoli di alcune saghe storiche come Final Fantasy, God of War, Gran Turismo e Call of Duty, ma anche inaspettate soprese come Red Dead Redemption, Demon's Soul e Heavy Rain. A tutto questo va aggiunto anche il lancio del PlayStation Move, che porta sulla nostra amata console un nuovo modo di interagire. Però ogni vero PS MANIACO guarda sempre verso il futuro e anche in questo caso le prospettive sono meravigliose.

Il 2011 parte subito alla grande con un LittleBigPlanet 2 assolutamente ineccepibile e col ritorno di due grandi titoli di fantascienza come Killzone 3 e Dead Space 2, oltre che con la graditissima sorpresa di un Uncharted 3 molto più vicino all'uscita di quanto ci saremmo immaginati. Personalmente credo che i prossimi dodici mesi ci porteranno molte sorprese per quanto riguarda l'Hardware. Il PlayStation Phone è ormai una certezza, come testimonia il prototipo che vi abbiamo mostrato il mese scorso, e probabilmente non sarà l'unica novità sul lato "portatile". La PSP 2 non potrà infatti mancare nuovamente l'appuntamento con un annuncio ufficiale... e da quello che ci è stato detto, si tratterà di una console davvero potente.

Uno degli aspetti che ha caratterizzato il 2010 è stata la moda del multiplayer, sia cooperativo che competitivo. Anche storiche serie che si basano sul single player hanno infatti aperto alla condivisione dell'esperienza online e questa tendenza proseguirà anche per tutto il 2011... anzi sarà ulteriormente rafforzata dall'arrivo di numerosi titoli "Massive Multiplayer". Giochi come DC Universe Online trasferiranno su console una meccanica tipicamente PC spingendoci a interagire con centinaia di alti utenti in tutto il mondo.

Ed è proprio questa tendenza che a me preoccupa. Chi mi conosce, sa bene che io non amo moltissimo il gioco online, ma non per questo ho nulla in contrario al multiplayer... almeno finché la sua presenza non penalizzerà la cara vecchia modalità "storia" e purtroppo questo è quello che sta avvenendo. A me sembra che una trama barcollante, una giocabilità in solitario disastrosa e una longevità minima possano essere perdonati perché c'è la possibilità di giocare online con gli amici. La stessa cosa avviene con le nuove tecnologie. Il gioco è progettato malissimo e non è divertente, ma è compatibile col Move e i televisori 3D... allora va bene. Tutto questo un po' mi spaventa.

Comunque basta essere pessimisti, non ci resta che accogliere alla grande questo 2011 e lanciarci subito a creare noi il videogioco perfetto con lo splendido LittleBigPlanet 2... non c'è davvero modo migliore per iniziare un anno.

CARLO CHERICONI

Start Il Team

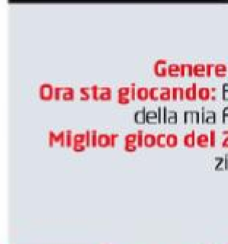
QUESTO MESE SU PS MANIA



Carlo Chericoni
Genere preferito: GdR e Strategia
Ora sta giocando: Marvel vs Capcom 3
Miglior gioco del 2010?: Anche se in Giappone è uscito nel 2009, voglio dare il riconoscimento a di miglior gioco dell'anno a Demon's Souls, arrivato in Europa nel 2010!

Yuki
Genere preferito: Tutto ciò che è giapponese
Ora sta giocando: Arcana Heart 3
Miglior gioco del 2010?: Vanquish, la perfetta sintesi tra game design occidentale e orientale.





Marco Tinè
Genere preferito: GdR, Racing
Ora sta giocando: Brucio le gomme virtuali della mia FT-86 in Gran Turismo 5
Miglior gioco del 2010?: Premio l'innovazione, quindi Heavy Rain!



Lorenzo 'Kobe' Fazio
Genere preferito: Avventura, Action
Ora sta giocando: Split/Second Velocity PSP
Miglior gioco del 2010?: God of War 3, perfetta conclusione di una trilogia storica!



Marco "Sidmarko" Locatelli
Genere preferito: GdR, FPS
Ora sta giocando: Gran Turismo 5
Miglior gioco del 2010?: God of War 3!

Marco Inchingoli
Genere preferito: Azione
Ora sta giocando: Splatterhouse
Miglior gioco del 2010?: Considerando i miei gusti, non posso che dire Castlevania: Lords of Shadow.





Menù











Recensione pg 42

LittleBigPlanet 2

Il gioco che ci ha trasformato in tanti game designer torna con nuovi strumenti e possibilità. Ora potrete programmare l'Intelligenza Artificiale dei personaggi non giocanti, realizzare sequenze introduttive con cambi d'inquadratura e creare ogni tipo di meccanismo... tutto con estrema facilità. Non ci sono davvero più scuse a impedirvi di creare il titolo perfetto.

Anteprima pg 50

L.A. Noir

Se amate il genere poliziesco, la Rockstar sta realizzando il titolo dei vostri sogni. Una meccanica di gioco davvero innovativo basata sull'analisi della scena del crimine e sull'interpretazione dei volti dei sospettati. Tutto questo grazie a una rivoluzionaria tecnologia capace di far recitare i personaggi poligonali con un realismo mai visto prima d'ora.

Anteprima pg 76

Killzone 3

Abbiamo messo alla prova il terzo capitolo di uno dei marchi simbolo della PS3. Il nuovo Killzone si rpesenta decisamente più dinamico e coinvolgente dei suoi predecessori, soprattutto grazie a un comparto multiplayer rifinito sotto ogni aspetto. Riuscirà lo sparatutto in soggettiva esclusivo della PlayStation ha scalzare dalla vetta Call of Duty?











Questa immagine è presa dal livello chiamato Chateau è dimostra come i programmatori vogliano esaltare gli effetti distruttivi del fuoco.

La prossima emozionate avventura di Drake si svolgerà nel deserto

I PRIMI DETTAGLI SULL'ATTESISSIMO UNCHARTED 3!

AMMETTETELO! È da quando avete visto i titoli di coda dell'incredibile Uncharted 2 che state aspettando il giorno in cui potrete mettere le mani sul terzo episodio! Per noi è sicuramente così, anche perché ogni capitolo di questa saga ha contribuito a elevare il livello qualitativo grafico e di gameplay delle produzioni PS3.
È quindi con grande gioia che apprendiamo l'annuncio ufficiale di Uncharted 3: Drake's Deception, una nuova avventura che fin da subito si annuncia come spettacolare!
Questa volta la missione del nostro cacciatore di tesori preferito Nathan Drake, è ritrovare la misteriosa Iram, ovvero la città perduta del deserto conosciuta anche col suggestivo nome di "Atlantide delle Sabbie". Ovviamente la trama vi vedrà girare per il mondo a caccia d'indizi, ma sarà proprio il deserto del Rub' al-Khali ad avere un ruolo determinate nella trama, ed è per questo che il Direttore Creativo Amy Hennig ha tenuto a sottolineare che il gioco presenterà la più realistica trasposizione virtuale di elementi "naturali" come fuoco, acqua e, ovviamente, sabbia.

Una Produzione da colossal

Già dalle prime informazioni riguardati questo seguito è chiaro che si tratterà di qualcosa di immenso. I Naughty Dog promettono panorami



Una storia d'amicizia!

Al momento ci sono tanti dettagli della trama (e della meccanica di gioco) ancora coperti da Top Secret. Sappiamo per certo che Drake sarà accompagnato nella sua avventura da un personaggio femminile, ma non si hanno notizie se si tratta di Elena, Chloe o di una nuova ragazza. Quello che è certo è che la storia sarà incentrata molto sul rapporto d'amicizia tra il nostro eroe e Sully, permettendoci di scoprire le ragioni che tengono uniti questi due personaggi così differenti tra loro. Per quanto riguarda i nemici il direttore creativo Amy Hennig li descrive come "un'antica organizzazione segreta malvagia, comandata da un potente leader capace di manipolare la gente attraverso la paura". Sembra che i presupposti per tenerci incollati al DualShock ci siano tutti!

Naughty Dog vuole ricreare un deserto vivo e realistico, in grado di far percepire al giocatore la bellezza e la pericolosità di tale ambientazione.

ancora più spettacolari e suggestivi di quelli visti nel secondo episodio e anche numerose innovazioni per quanto riguarda la meccanica di gioco. I combattimenti corpo a corpo avranno un ruolo più importante rispetto al passato e il nuovo sistema di lotta ravvicinata permetterà a Drake di affrontare più nemici contemporaneamente dando vita a scazzottate spettacolari.

Nuove mosse anche per le sequenze di arrampicata, dove Nathan potrà sporgersi all'indietro per raggiungere appigli prima irraggiungibili, un'abilità molto utile per esplorare i giganteschi livelli di gioco.
L'uscita è fissata per Novembre del 2011, quindi aspettiamoci nei prossimi mesi altri dettagli su quello che potrebbe rivelarsi come il miglior videogioco di sempre!

Anche se una parte importante del gioco è ambientata nel deserto, non mancheranno locazioni lussureggianti come questa.

Uncharted the Movie

Non è difficile immaginare che il progetto sia quello di far uscire il terzo capitolo della serie a ridosso dell'arrivo nei cinema del film di Uncharted! Le voci che arrivano da Hollywood ci riferiscono che al lavoro sul progetto c'è il regista David O. Russell, che ricordiamo per Three Kings e per l'imminente The Fighter. Il ruolo di Nathan Drake è stato assegnato a Mark Wahlberg.... Scelta che sinceramente non ci convince moltissimo. Pur essendo molto bravo, Wahlberg non è certo tra gli attori più espressivi e quindi temiamo che possa dare un'interpretazione di Drake più sul genere del "super-duro", piuttosto che l'ironico cialtrone che conosciamo nei giochi.
Le altre notizie che trapelano vogliono Robert De Niro e Joe Pesci nei panni rispettivamente del padre e dello zio di Drake. A differenza del gioco, il film non sarebbe incentrato su un eroe "solitario" ma sulle peripezie di una famiglia di famosi cacciatori di tesori... beh, non certo la trovata più originale considerando che in qualche modo già Il Mistero delle Pagine Perdute e Indiana Jones e l'ultima Crociata avevano delle tematiche simili. Speriamo che non sia il solito brutto film tratto da un ottimo videogioco.



Una somiglianza c'è, ma la faccia del Drake virtuale è più scanzonata, mentre quella di Wahlberg è troppo da duro.



Binary Domain promette di mettervi di fronte a nemici dotati di un'Intelligenza Artificiale molto più evoluta della media, in grado di mettere a dura prova le vostre abilità.

Un Multiplayer rivoluzionario

I giochi provenienti dal Giappone tendono spesso a sottovalutare il gioco Online, ma Binary Domain vuole essere diverso. Il suo Game Producer Toshihiro Nagoshi ci dice: "Purtroppo al momento non posso svelare molto, ma penso che la chiave per un buon online è quella di fornire una serie di regole di base e poi permettere ai giocatori di definire autonomamente i dettagli. Voglio fare in modo che ci sia molta libertà d'azione nel modo di giocare in multiplayer e penso che questo possa cambiare completamente l'esperienza online."



Svelato il nuovo progetto del creatore di Yakuza

L'INVASIONE DEI ROBOT

DOPO AVERCI TRASPORTATO nel mondo della criminalità nipponica con la saga di Yakuza, il Games Producer Toshihiro Nagoshi ha deciso di farci vedere nel suo prossimo progetto una Tokyo completamente diversa. Il gioco si intitola Binary Domain ed è ambientato nel 2080 in una capitale del Giappone le cui strade sono occupate da un esercito di robot.
La meccanica di gioco è quella dei classici sparatutto in terza persona con coperture (ovvero "nasconditi dietro un elemento del paesaggio, sporgiti e spara"), ma qui non sarete da soli ad affrontare la minaccia nemica perché farete parte di una squadra di soldati (tre in totale) con cui vi dovrete coordinare per avere speranze di sopravvivere. I nemici non solo sono molto più numerosi di voi, ma potranno contare su un'Intelligenza Artificiale molto più raffinata rispetto a quella di altri titoli simili.
"Il cuore della storia è la battaglia tra uomini e robot" ci conferma Toshihiro Nagoshi, "ma la ragione di questa lotta non la vogliamo ancora svelare, ma è legata al fatto che l'industria degli automi è diventata la più importante al mondo e i robot sono ormai parte integrante della vita di tutti i giorni". Il gioco affonda le suo origini creative nella fantascienza occidentale più classica e questo dovrebbe garantirgli quel successo il Europa e USA che un po' è mancato alla serie Yakuza. "Ho discusso molto con la divisione Americana della Sega riguardo l'ambientazione del gioco" ci svela Nagoshi "Loro sostenevano che per conquistare il pubblico occidentale il gioco si doveva svolgere fuori dal Giappone. Con Binary Domain vogliamo raccontare una storia fortemente umana e drammatica... ed essendo nato e cresciuto a Tokyo per me è più semplice costruire quelle emozioni in un ambiente che conosco al meglio". Il primo filmato di gioco non fa intuire molto sull'effettivo potenziale di questo progetto... anzi, sembra un gioco "alla Giapponese" molto ordinario. Noi però non perdiamo fiducia in Nagoshi e aspettiamo di conosce maggiori dettagli per comprenderne meglio i punti di forza!





Malgrado la storia della battaglia contro un esercito di robot possa sembrare molto "fredda" il gioco ha come teme dominante "la vita".

SUL PSN OVUNQUE

PLAYSTATION SU iPHONE

Avete un cellulare con sistema operativo Android versione 1.6 in su? Oppure un iPhone con iOS 4 o superiore? Bene, allora preparatevi a installare l'App ufficiale della Sony. In questo modo potrete godervi la vostra collezione di Trofei, verificare lo stato online dei vostri amici, controllare i messaggi ed essere costantemente aggiornati su ogni novità del mondo PlayStation, giochi, hardware e news.
L'APP per entrambi i sistemi operativi è completamente gratuita.



GRANDI RITARDI

CHE FINE HA FATTO MAX PAYNE 3?

Vi ricordare che a marzo del 2009 la Rockstar Games annunciò ufficialmente l'arrivo di Max Payne 3? Ci fecero anche vedere delle belle immagini con l'eroe barbuto e in sovrappeso... ma poi non se ne seppe più nulla. La Take-Two ha recentemente reso pubblica la lista dei giochi che pubblicheranno nel 2011-2012... e non c'è traccia di Max.
Una fonte ufficiale ha però dichiarato che Max Payne 3 è ancora in fase di sviluppo e che nei prossimi mesi verranno fatte importante rivelazioni. Noi aspettiamo.



Grandi star del videogioco a congresso in Italia!



ITALIAN VIDEOGAME DEVELOPERS CONFERENCE 2010

DA PETER MOLYNEUX A PHIL HARRISON, da Avni Yerli a Dino Patti, senza dimenticare tutti i principali sviluppatori nostrani si sono riuniti a Roma del 3 al 6 dicembre per partecipare all'Italian Videogame Developers Conference 2010, organizzata per il terzo anno consecutivo da AIOMI.

IL cuore italiano di Kratos

Tra i grandi nomi presenti, il pubblico ha osannato quello che è ormai considerato il 'padrino' dell'IVDC, l'imponente (letteralmente!) Andrea Pessino, fondatore dei californiani Ready at Dawn Studios. Non tutti forse lo sanno, ma il padre di titoli per PSP come Daxter, God of War: Chains of Olympus e l'ultimo straordinario Ghost of Sparta, è proprio un italiano, con l'animo da musicista e il fisico da Incredibile Hulk! Come se non bastasse, direttamente dalla Germania è arrivato Avni Yerli, Managing Director di Crytek e responsabile di Crysis 2, uno dei giochi più attesi in assoluto su PS3 e in grado di supportare la tecnologia 3D. Yerli ha spiegato come sia fondamentale il supporto del motore grafico proprietario CryEngine 3, attraverso il quale il nuovo Crysis ha raggiunto una qualità a dir poco stupefacente. Irvin Zonca di Milestone, responsabile della sezione racing e quindi a capo dello sviluppo di titoli come WRC ed SBK, ha invece sottolineato l'importanza di avere un rapporto stretto con i fan e con la nutrita schiera di appassionati di motori, che tramite i continui feedback contribuiscono a rendere migliori i prodotti. L'IVDC 2010 non è stata solo un'occasione per ascoltare i grandi dell'industria, ma anche un punto di incontro per i giovani sviluppatori o aspiranti tali che, facendosi ispirare da figure come quella del creatore del suggestivo Limbo (purtroppo esclusiva del 360), Dino Patti, hanno potuto conoscersi e condividere le proprie idee, esplorando le possibilità professionali in Italia e all'estero per quello che, inutile dirlo, è universalmente considerato il lavoro più bello del mondo... creare videogiochi.

Phil Harrison: l'uomo di Sony



In pochi possono vantarsi di avere un curriculum imponente tanto quanto quello di Phil Harrison. Dopotutto, stiamo parlando di un uomo che ha ricoperto le più importanti cariche manageriali all'interno di Sony Computer Entertainment. Attivo fin dal 1992, è suo il volto che ha accompagnato il lancio di ogni console messa in commercio dalla compagnia nel corso degli anni, compresa l'immortale PS2. Harrison è indubbiamente una delle figure che più ha contribuito all'ascesa di Sony e, di conseguenza, all'intera industria del videogioco: un risultato non da poco, che ne dite?

ANNUNCI AL VGA 1

DEL TORO A LAVORO SU INSANE

Qualche mese fa vi avevamo anticipato nella sezione Spy che il regista Guillermo del Toro stava per annunciare una sua linea di videogiochi in collaborazione con la THQ. A metà dicembre, in contemporanea con i Video Game Award promossi dal canale televisivo Spike TV, è stata finalmente ufficializzata la notizia! Il regista de Il Labirinto del Fauno e Hellboy produrrà una trilogia intitolata inSANE. Si tratterà di un gioco horror ispirato alle atmosfere dei libri di Lovecraft. Prima che iniziate a festeggiare, sappiate che il primo gioco è previsto per i 2013.



ANNUNCI AL VGA 2

THOR IL DIO DEL TUONO

Senza destare particolare entusiasmi, è stato presentato durante il VGA anche il trailer di presentazione di Thor. Il gioco è ispirato al film che è ispirato al noto fumetto della Marvel. Bella la digitalizzazione del personaggio, ma fondali scarsi e nemici poco ispirati fanno supporre l'arrivo di un picchiaduro a scorrimento stile God of War, ma senza il divertimento. È vero, siamo un po' duri con Thor... ma il trailer non ci ha fornito nulla per essere emozionati. Speriamo presto di provare il gioco e cambiare idea.



L'Oscar del divertimento elettronico

VIDEO GAME AWARD 2010



SE C'È UNA COSA CHE NON MANCA nel mondo dei videogiochi sono i premi e i riconoscimenti ufficiali. Ormai ci manca che anche alla sagra del tortello tartufato di Scasazza assegnino il premio del gioco dell'anno e siamo al completo. Per questa ragione, noi di PS MANIA schifiamo un po' i vari "Oscar" che si assegnano in giro per il mondo! Tutti tranne uno, ovvero i Video Game Award (VGA). Questo premio può infatti contare su una serata di premiazione trasmessa dal canale televisivo americano Spike TV (dello stesso gruppo di MTV) ed è ciò che più si avvicina a un vero Oscar per i videogame. Quest'anno l'evento è stato presentato dall'attore Neil Patrick Harris (chi?!?) ed a assegnato l'ambito riconoscimento di Videogioco dell'anno a Red Dead Redemption. Normalmente ci capita spesso di essere in disaccordo con i premi del VGA, ma in questo caso non abbiamo nulla da eccepire. Ecco tutti i titoli vincitori nelle rispettive categorie:

Gioco dell'anno	Red Dead Redemption
Sviluppatore dell'anno	Bioware
Miglior Multiplayer	Halo: Reach
Personaggio dell'anno	Sgt. Frank Woods, Call of Duty: Black Ops
Miglior gioco PS3	God of War III
Miglior gioco per console portatile	God of War: Ghost of Sparta
Miglior FPS	Call of Duty: Black Ops
Miglior Action/Adventure	Assassin's Creed: Brotherhood
Miglior GDR	Mass Effect 2
Miglior Sport individuale	Tiger Woods PGA Tour 11
Miglior Sport di squadra	NBA 2K11
Miglior gioco di guida	Need for Speed: Hot Pursuit *
Miglior Music Game	Rock Band 3
Miglioe colonna sonora	DJ Hero 2
Miglior colonna sonosra originale	Red Dead Redemption
Miglior grafica	God of War III
Miglior adattamento	Scott Pilgrim vs. the World: The Game
Miglior gioco scaricabile	Costume Quest
Miglior contenuto scaricabile	Red Dead Redemption: Undead Nightmare
Miglior gioco indipendente	Limbo (solo per 360)

*Essendo uscito dopo il 23 novembre, GT5 non è rientrato nella lista del 2010

"Salve, sono Neil Patrick Harris, forse alcuni di voi si ricorderanno di me per telefilm come E alla fine arriva mamma!"... una vera star di Hollywood, non c'è che dire!





Questo sosia di "Ringhio" Gattuso è il miglior personaggio dei videogiochi secondo i VGA... un altro chiaro segno che la fine del mondo è vicina...

Il VGA fa schifo!

Come vi abbiamo detto, il VGA è un po' l'equivalente nel mondo dei videoegiochi dell'Oscar cinematografico... e come l'Oscar, nella maggior parte dei casi i titoli che vincono non sono quelli veramente meritevoli. Le nomination per ogni categoria sono fatte da giornalisti del settore, ma la votazione finale è in mano al pubblico che spesso premia solo i marchi più famosi. Per questa ragione dobbiamo dire che i VGA sono un po' una fregatura... un esempio pratico? Miglior personaggio del 2010 è Frank Woods di Black Ops... ma stiamo scherzando?!? La mancata vittoria di John Marston da Red Dead Redemption è un vero scandalo.

La battaglia finale si avvicina!

ANNUNCIATO L'ATTESISSIMO MASS EFFECT 3





LA TERRA È SOTTO ATTACCO! Giganteschi macchine organiche conosciute come Reapers stanno devastando Londra sotto lo sguardo impotente delle forze di difesa. La guerra per salvare il nostro pianeta è praticamente persa e l'unica speranza per evitare la cancellazione del genere umano dalla galassia è nella mani di Shepard.
Questo è quello che viene mostrato nel trailer di presentazione di Mass Effect 3, anticipando una trama incentrata sul tentativo del nostro eroe di esplorare vari pianeti per organizzare un esercito in grado di salvare il pianeta!
Queste sono tutte le informazioni ufficiale che al momento sono disponibili su quello che dovrebbe essere il capitolo finale di questa fantastica trilogia di GDR fantascientifici. Secondo alcune indiscrezioni sembra che la vera sorpresa di Mass Effect 3 potrebbe essere rappresentata dal multiplayer. Le voci non confermate dicono che oltre alla modalità storia con Shepard protagonista, sarà possibile partecipare a delle battaglie online ambientate sulla Terra, insieme ad altri giocatori. In questo caso ci dovremo costruire un personaggio a parte che potremo far crescere di livello solo giocando in multiplayer.
Al momento non abbiamo conferme ufficiali, ma dobbiamo ammettere che questa soluzione ci intriga moltissimo, perché permetterebbe di estendere il gioco Online senza snaturare troppo la sua anima.

Mass Effect 3 arriverà per Natale 2011 ed è previsto anche per PS3. Considerando che a fine gennaio esce Mass Effect 2, ci chiediamo se prima o poi arriverà sulla nostra console preferita anche il primo capitolo.

Torna uno dei marchi PS2 più amati in assoluto

SSX DEADLY DESCENTS LA LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA HA INIZIO

Nell'Antartide le temperature sono così basse che se uscite dalla zona illuminata dal sole, rischierete un veloce assideramento.

NEI PRIMI ANNI DI VITA DELLA PS2 non c'era gioco sportivo più adrenalinico, eccesivo, spettacolare e stiloso di SSX. Il titolo di snowboard della EA ha rappresentato una vera pietra miliare per il genere grazie a un cast di personaggi unico, a dei tracciati geniali e delle evoluzioni impossibili! Poi il marchio ha perso il suo mordente per una deriva realistica non molto efficace e dopo l'ultima apparizione nel 2007 sul Wii è finito nel dimenticatoio.
Finalmente la EA ha annunciato un nuovo episodio chiamato SSX Deadly Descents che vi vedrà scendere con lo Snowboard dalle montagne più pericolose del mondo. Sarete voi a decidere la strada migliore per arrivare in fondo, confrontandovi con i numerosi ostacoli naturali che vi ostacolano. La sfida principale sarà riuscire a sopravvivere alle impossibili condizioni ambientali che dovrete affrontare, come rocce, enormi dislivelli, valanghe, la furia del clima e molto altro. In tutto questo ci sarà anche spazio per le spettacolari evoluzioni che da sempre caratterizzano la serie, rese ancora più eccitanti dalla possibilità di usare un uncino per aiutarvi a curvare e una speciale tuta "alare" per planare durante le cadute più spaventose. Ci sarà anche un massiccio comparto online in cui potrete organizzare un vostro team e sfidare altri giocatori a chi giunge per primo in fondo alla montagna.
L'uscita è prevista per il prossimo inverno... nel frattempo speriamo di potervi dare un'anteprima dettagliata!





Quando scendete dai picchi dell'Himalaya dovrete attraversare a tutta velocità alcune zone in cui l'aria è talmente rarefatta da causare lo svenimento per mancanza di ossigeno.

spy TOP SECRET

QUALCOSA DI GROSSO IN ARRIVO

Come avete letto nelle pagine precedenti, Dicembre è stato un mese colmo di importanti annunci. Si è alzato il sipario su Uncharted 3 e su molti altri titoli attesissimi. Eppure ci sono ancora molti segreti negli uffici degli sviluppatori sparsi in tutto il mondo e noi siamo sempre pronti a svelarveli in anteprima! In fondo, se ricordate, è proprio in questa rubrica che avete lette in anticipo del nuovo Tomb Raider e del reboot di DMC! Questo mese abbiamo estorto informazioni alla **Konami**, alla **Codemaster**, agli **Sledgehammer** e a **Quantic Dream**... e siamo già al lavoro per il prossimo scoop!



Fantascienza Pesante

Dopo gli ottimi risultati di Haevy Rain, sono in molti a domandarsi quale sarà il prossimo progetto di Quantic Dream. Su Internet erano circolate voci riguardo a un gioco chiamato Horizon, ma David Cage (il fondatore di Quantic Dream) ha fermamente smentito. Una persona molto vicina a lui ci ha però confermato che il prossimo titolo avrà un'ambientazione smaccatamente fantascientifica simile a quella del film Blade Runner. Aspettiamo presto conferme.



F1 2011 sarà il titolo di lancio della PSP2

Che la Codemaster sia già al lavoro su F1 2011 non è certo un mistero per nessuno... ma quello che abbiamo scoperto noi è che gli sviluppatori inglesi starebbero realizzandolo sia per PS3 che per PSP2. Esatto, avete letto bene, il simulatore di Formula 1 dovrebbe essere uno dei titoli di lancio della nuova PlayStation Portable. Questo ci fa intuire che la prossima console portatile della Sony potrebbe essere in cima alla lista dei nostri regali per Natale 2011.



Silent Hill Multiplayer

Dopo che la Konami ci ha assicurato che il prossimo Silent Hill 8 sarà un'esperienza completamente single player, ci ha anche fatto capire che c'è qualcos'altro che bolle in pentola per il loro famoso marchio Horror! Quello che abbiamo saputo è che stanno lavorando su un Silent Hill appositamente pensato per il multiplayer in cui più giocatori saranno chiamati a collaborare per poter sfuggire agli incubi dell'inquietante cittadina. Attualmente i game designer starebbero verificando se questa formula di gioco non snaturi eccessivamente l'anima originale della saga. Se tutto funzionerà come previsto, il gioco dovrebbe essere destinato esclusivamente alla distribuzione attraverso il PSN.



Space Warfare

L'ormai storica litigata tra Activion e i creatori della serie Call of Duty (West e Zampella) sembra essere ormai completamente dimenticata dai fan degli sparatutto. Questo grazie al buon lavoro fatto dagli sviluppatori della Treyarch con Black Ops e alle promesse di nuovi capitoli della serie pronti per essere presentati. I nostri informatori ci hanno svelato che nei prossimi mesi sarà presentato un nuovo capitolo di Call Of Duty sviluppato da Sledgehammer che sarà ambientato nello spazio. Il tanto "favoleggiato" Future Warfare potrebbe quindi diventare una realtà, anche se non sarà partorito dalle menti di Infinity Ward! Un risvolto davvero ironico se si considera che secondo alcune il veto alla creazione di un capitolo futuritisco poteva essere stata una ragione della famosa lite.


GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR


3
www.pegi.info




PS3
GRAN TURISMO 5



PLAYSTATION PLUS CLUB

Il vantaggio di entrare a far parte della community



COLORO CHE AMANO trascorrere del tempo all'interno dell'universo PlayStation Home avranno un ulteriore motivo per entrare nella community dei soli abbonati al servizio PlayStation Plus. Sony, infatti, ha creato per i membri del Club un luogo virtuale rilassante dove socializzare, controllare le numerose offerte sui titoli PlayStation 3 e fare una partita a Shed: simpatico gioco di carte che consente fino a quattro giocatori di sfidarsi contemporaneamente. Inoltre, ci sarà la possibilità di provare anche un gioco d'azione multiplayer ambientato nello spazio, Novus Prime, che vi farà vestire i panni di un pilota a bordo di una nave spaziale. Il vostro obiettivo consisterà nel difendere l'universo da un'invasione aliena.



Primo DLC per Assassin's Creed: Brotherhood

Animus Project

DAL 14 DICEMBRE Ubisoft è disponibile su PlayStation Network a titolo gratuito il primo attesissimo DLC per Assassin's Creed: Brotherhood, terzo capitolo della fantastica serie dedicata all'assassino più famoso in ambito videoludico. Il contenuto aggiuntivo è denominato "Animus Project Update 1.0" e contiene la modalità di gioco multiplayer Advanced Alliance. Si tratta di un'evoluzione dell'Alliance già presente nel titolo originale, ma con un livello di difficoltà incrementato notevolmente e con inedite regole da rispettare per le tre squadre composte da due giocatori ognuna. Ora, infatti, sarà più complicato identificare ed eliminare i rispettivi bersagli, garantendo così un'esperienza ludica più coinvolgente e appagante. Le novità non finiscono qui: gli utenti avranno a disposizione, inoltre, una mappa giocabile nuova di zecca. La mappa in questione, Mont Saint-Michel, è costituita da numerosi vicoli stretti. La sua particolare configurazione territoriale si



adatta dunque perfettamente alle imboscate degli assassini virtuali. Sicuramente un bel regalo di Natale da parte di Ubisoft!



Aggiunti i danni meccanici alle vetture in modalità online

Disponibile la patch 1.03 per Gran Turismo 5

BUONE NOTIZIE per i numerosi fan di Gran Turismo 5, il simulatore di guida per antonomasia: Polyphony Digital, infatti, ha di recente fatto uscire la patch 1.03 che aggiunge le sospirate avarie meccaniche alle vetture con la possibilità di selezionare danni assenti, lievi o realistici. Finora, il sistema dei danni riguardava solo la carrozzeria dei veicoli, ma non aveva effetti negativi sulle loro prestazioni. Adesso, invece, l'effetto degli impatti danneggia alcune aree della macchina, come la trasmissione, il motore, gli ammortizzatori... L'aggiornamento è scaricabile dal PlayStation Store e può essere utilizzato solamente nella modalità online del titolo..]



Continua la battaglia contro gli Hacker

Un nuovo firmware contro la pirateria

È RECENTISSIMO E PRONTO DA SCARICARe un nuovo aggiornamento del software di sistema per la PS3, il firmware 3.55, che Sony ha reso disponibile a dicembre. Non si considerano cambiamenti sostanziali: il problema è sempre lo stesso, tuttavia, quello della pirateria, che non pochi guai ha causato al monolite nero soprattutto nell'ultimo periodo del 2010. Con questo nuovo firmware, dunque, la Grande S vuole risolvere alcuni problemi relativi alla vulnerabilità e alla sicurezza del sistema della sua console da casa. In sostanza, infatti, si tratta di un aggiornamento che non consente ai pirati di turno di utilizzare il jailbreak, ossia impedisce agli utenti di effettuare il downgrade del firmware e l'esecuzione di copie di backup dei giochi. E per chi non avesse la volontà di aggiornare la console? Peccato per loro, l'istallazione è necessaria per potersi collegare al PSN. Insomma, ecco un'altra mossa decisa di Sony sulla scacchiera dell'eterno scontro con la pirateria. A questo punto, chissà cosa altro si inventeranno i soliti hacker. La partita resta aperta, purtroppo..]





accessori e periferiche



ROCK BAND 3 WIRELESS FENDER MUSTANG PRO-GUITAR CONTROLLER

prezzo: 149,90 euro
prodotto: mad catz

Grazie a Mad Catz potremo avere l'ebbrezza di imbracciare una Fender Mustang wireless composta da 17 tasti lungo il manico e da un'area dedicata alla pennata composta da 6 corde. Sebbene il prezzo possa sembrare davvero proibitivo, va considerato che questo strumento è inoltre un vero e proprio modello di chitarra MIDI, poiché grazie all'uscita omonima è possibile utilizzarla con più diffusi software MIDI in commercio. Se desiderate un'esperienza davvero diversa da tutto il resto, vi consigliamo caldamente di fare vostra questa splendida periferica. Non ve ne pentirete.



FIGHTING GLOVES

prezzo: 20,00 euro
prodotto: nitho

Nitho continua imperterrita a immettere sul mercato una sequela di prodotti legati al PlayStation Move! Questo mese è la volta dei Fighting Gloves, dei veri e propri guanti realizzati con materiali di ottima qualità e studiati appositamente per offrire una presa migliore sul motion controller e mantenerlo ben saldo durante le fasi più concitate di un combattimento virtuale. La parte esterna è realizzata in tessuto sintetico e la parte interna è realizzata con un doppio tessuto antiurto e impermeabile. Disegnati in modo che richiamino la naturale forma del pugno, donano una sensazione ergonomica al tatto, risultando ideali per i giochi di combattimento compatibili col Move.



USCITE [PS3]



BlazBlue: Continuum Shift	Picchiaduro
Mass Effect 2	**GdR**
Dead Space 2	Survival Horror
Nail'd	Corse
NBA Jam	Sport

USCITE [PS2]



Ben 10: Ultimate Alien Cosmic Destruction	Avventura

USCITE [PSP]



Buzz!: The Ultimate Music Quiz	Party-Game

TESORI NASCOSTI

LEGEND OF DRAGOON (PSOne)



AMBIENTATO nel continente di Endiness, un luogo dove esistono ancora draghi, giganti e creature alate, Legend of Dragoon narra la struggente storia di Dart, costretto ad affrontare la sua epopea attraverso una miriade di peripezie e una gran quantità di incontri casuali, tra intricati dungeon e la continua ricerca del Mostro Nero: l'artefice dello sterminio della sua famiglia quando era ancora un fanciullo. GdR classico di stampo nipponico, Legend of Dragoon prevedeva alcune varianti nell'uso delle mosse speciali, da attuare tramite la pressione di alcuni tasti che apparivano a schermo. I fan hanno sempre richiesto a gran voce un seguito, e anche oggi la speranza rimane accesa nei cuori dei più nostalgici. Ma visto il cambio di tendenza mostrato dai GdR di stampo orientale, probabilmente non vedremo mai più nulla di simile. Cercatelo e fatelo vostro senza riserve.



5.0 su 5.0

film Blu-ray



INCEPTION

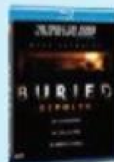


DOM COBB (Leonardo Di Caprio) è un estrattore che trafuga i segreti dalle menti degli altri mentre dormono e sognano. Esiliato dal suo paese e lontano dai figli, Cobb sembra avere più di un segreto angosciante da custodire e forse più niente da perdere. Ma quello che gli si chiede come ultima missione e tentativo di riscatto è qualcosa di rischioso e quasi impossibile: non trafugare informazioni, ma inserire nella mente di una persona il seme di un'idea. Inception è una profonda riflessione sul funzionamento della psiche, un film magico che ha la qualità di rimanere a lungo impresso nelle menti degli spettatori; una pellicola che nessuno, indipendentemente dai gusti personali, dovrebbe perdersi.



Pensate di svegliarvi improvvisamente in un posto piccolo e buio e realizzare infine di essere stati seppelliti vivi, stretti nella morsa di una bara di legno e condannati a morte certa. L'incipit di Buried è semplicemente il massimo dell'angoscia...

BURIED SEPOLTO



UN CAMIONISTA di nome Paul Conroy si trova sepolto vivo in una bara, tre metri sotto terra. Gli unici oggetti che ha addosso sono una matita, un accendino e un cellulare, e tramite essi dovrà riuscire a salvare la propria vita prima che l'aria a sua disposizione termini per sempre. La difficoltà di comunicare con l'esterno, la disperazione di un uomo che si trova in una situazione apparentemente impossibile da cambiare e praticamente senza vie di fuga, il panico e la continua frustrazione, sono tutti elementi che fanno di questa originale e particolare pellicola uno dei thriller più intriganti e innovativi del cinema moderno. La condizione umana in cui versa il protagonista tende a creare un legame diretto con lo spettatore, che proverà un autentico senso di asfissia fisica e mentale per tutta la durata del film. Consigliato a chi è alla ricerca di un film alternativo e non si fa spaventare da tematiche tutt'altro che piacevoli, Buried è poco indicato per chi ama i film d'azione... e per i claustrofobici!

i più venduti



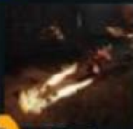
Gran Turismo 5
(PS3 - Sony)
Il re dei giochi di corse è tornato per reclamare il suo trono. Dopo lunghi anni di sviluppo, il nuovo capolavoro di Poliphony Digital è tra noi. Finalmente.

01



Call of Duty: Black Ops
(PS3 - Activision)
La serie bellica più venduta trova un altro validissimo esponente con Black Ops: uno dei giochi più completi e appaganti in multiplayer.

02



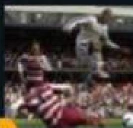
God of War: Ghost of Sparta
(PSP - Sony)
L'ira di Kratos ritorna su PSP con Ghost of Sparta, che si rivela il miglior capitolo della serie su console portatile.

03



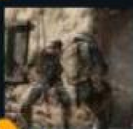
PES 2011
(PS3- Konami)
La simulazione calcistica di Konami sigla il sorpasso ai danni dello storico rivale FIFA e si piazza in quarta posizione. Chissà chi la spunterà alla fine..

04



Fifa 11
(PS3 - EA)
FIFA 11 rimane inevitabilmente uno dei titoli più belli e completi di sempre nel panorama dei giochi sportivi.

05



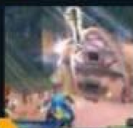
Medal of Honor
(PS3 - EA)
Nonostante l'arrivo di un certo Call of Duty, il titolo EA continua a rimanere una validissima alternativa..

06



Castlevania: Lords of Shadow
(PS3 - Konami)
Il nuovo Castlevania si conferma uno dei giochi più gettonati del Natale 2010: un'avventura solida, longeva e dal grandissimo fascino.

07



Kingdom Hearts: Birth by Sleep
(PSP- Square Enix)
In attesa di Kingdom Hearts 3 su PS3, Kingdom Hearts: Birth by Sleep resta in classifica e si gode tutto il suo meritato successo.

08



Red Dead Redemption
(PS3 - Rockstar)
Definito da molti come il miglior gioco dell'anno, Red Dead Redemption scende di qualche posizione ma non accenna a uscire dalla top ten.

09



Enslaved
(PS3 - Namco)
Dotato di ottime meccaniche di gioco e un'ambientazione post-apocalittica molto ispirata, il titolo Namco è sicuramente uno tra i giochi più apprezzati di fine anno.

10





Alla cerimonia erano presenti sul palco tutte le più importanti personalità del mondo del divertimento elettronico giapponese!



Quasi a sorpresa, uno dei titoli più apprezzati sembra essere stato la versione "International" di Hokuto Musou...

日本のおみやげ!

SONY CELEBRA I PLAYSTATION AWARDS 2010

Premiati in una cerimonia ufficiale i titoli su PS3 e PSP più venduti dell'anno!

LIVING IN JAPAN

SONY COMPUTER Entertainment Japan (SCEJ) ha voluto dare un riconoscimento ufficiale ai titoli che con il loro successo hanno contribuito maggiormente al successo delle loro console. Il premio si chiama PlayStation Awards e la manifestazione si è tenuta il 3 dicembre presso la hall del Grand Princess Hotel di Tokyo.

La curiosità degli appassionati era talmente levata che per la prima volta l'evento è stato mandato in diretta sul Web attraverso il servizio Ustram.

Il presidente di SCEJ Hiroshi Kawano ha aperto la premiazione spiegando la difficoltà incontrata nel decidere quali prodotti presentare, e in che modo cercare di comunicare ai fan le intenzioni dell'azienda per il futuro e, al tempo stesso, la riconoscenza per il continuo supporto. Per queste ragioni Sony ha introdotto una nuova categoria, definita "Users' Choice". Le votazioni, aperte a tutti gli utenti, sono state lanciate a partire dallo scorso ottobre, per sapere quali giochi sono più apprezzati dal pubblico e quali le opinioni relativamente alle varie serie disponibili, a prescindere dagli effettivi risultati di mercato.



Per l'edizione 2010, un solo titolo "Platino", al quale si sono aggiunti ben 8 giochi "Gold", per un totale di 9 videogame in premiazione.

Il premio "Platino" è andato a Final Fantasy XIII per PS3, mentre, sulla stessa console, si sono dovuti "accontentare" del "Gold" giochi di chiaro successo come Ryu ga Gotoku 4 — Densetsu wo Tsugu Mono (Yakuza) e Hokuto Musou International (Ken's Rage).

4 posti "Gold" anche per altrettanti giochi su PSP, ovvero Kingdom Hearts Birth By Sleep, God Eater Burst (in edizione normale e Append) e Phantasy Star Portable 2.

Sony regala Torne... ma solo a 100 fortunati giapponesi!

Per celebrare ulteriormente l'evento, SCEJ mette in palio ben 100 Torne tra tutti coloro che acquisteranno uno dei titoli vincitori tra il 3 dicembre e il 1 gennaio 2011. i giochi potranno essere comprati sia in negozio che online, per mezzo del PlayStation Store, e per prendere parte all'estrazione di uno dei 100 registratori digitali per PS3, sarà necessario iscriversi all'apposita pagina sul sito ufficiale della casa giapponese.



Oltre ai titoli risultati vincitori quest'anno, la promozione vale per tutti i giochi premiati fino a questo momento.



Tra i premiati, anche il grande Toshihiro Nagoshi, papà della serie Ryu ga Gotoku (ovvero Yakuza)!

NIPPON BITS

curiosità, annunci e tutto ciò che fa OTAKU!

日本のせいかつ!!



ARRIVA IL NEO GEO STATION SU PS3 E PSP!

SONY E SNK Playmore lanciano un progetto congiunto, facendo approdare sul PlayStation Store l'emulatore Neo Geo Station. Per il momento sono 10 i titoli in arrivo, tutte conversioni dei celebri giochi degli anni '90 come The King of Fighters '94, Samurai Spirits e Metal Slug. I giochi non saranno in HD, ma godranno di update per supportare partite online, sia in co-op che in modalità versus. Ognuno di essi sarà venduto a prezzi stracciati, costando solo 900 yen (€8) su PS3 e 700 yen (€6) nelle versioni per PSP.

LE BATTAGLIE DI MAMORU KUN ARRIVANO SU PS3!



CYBERFRONT propone una versione PS3 del suo Mamoru kun ha Norowarete Shimatta, uno sparatutto in vecchio stile già apparso in cabinato e su Xbox 360. Rispetto alle edizioni precedenti, quella sulla console Sony offrirà diverse novità, tra le quali si segnala soprattutto la scelta di una schermata di gioco allargata che consentirà di godere al meglio dell'esclusiva grafica in HD. Il gioco uscirà in Giappone il prossimo 31 marzo.

日本のせいかつ!!

IL RITORNO DI RUROUNI KENSHIN SU PSP

BANDAI NAMCO GAMES annuncia la prossima uscita di un nuovo titolo per PSP dedicato alla serie Rurouni Kenshin (Kenshin il vagabondo). Il gioco sarà chiamato Rurouni Kenshin — Meiji Kenkaku Romantan Saisen e uscirà nel corso della prossima primavera. Nei panni dei protagonisti della serie si potranno affrontare duelli strategici in diverse modalità, anche online.



RYOMA SAKAMOTO GRATIS PER "WAY OF THE SAMURAI 4"!

WAY OF THE SAMURAI 4 uscirà in Giappone il prossimo 17 febbraio. Spike annuncia fin da adesso che la primissima edizione del gioco includerà uno speciale codice col quale sarà possibile scaricare il celebre Ryoma Sakamoto come personaggio giocabile, in modo del tutto gratuito. Il samurai, molto amato dal pubblico giapponese, potrà essere ottenuto anche in seguito dai possessori delle edizioni successive, ma a pagamento.



LOVE IDOL (La reginetta dei fan)



AKINA MINAMI è una splendida modella, nata nella prefettura di Kanagawa nel 1989, e affermatasi come idol a 360 gradi nell'arco di pochissimi anni.
La sua carriera inizia quando è ancora alle medie, ma è nel 2006 che esce la sua prima raccolta fotografica, seguita a breve distanza da ben 2 DVD. Nel 2008 approda alla TV, in un noto programma comico, lanciandosi in una fitta rete di apparizioni che la conducono anche in serial televisivi e film. Ultimamente ha prestato la propria immagine anche a diversi videogame, tra i quali Metal Gear Online, Metal Gear Solid 4 e Kenka Banchou 5.

GADGET MANIA

[L'oggetto dei desideri]

LA BATTERIA PER CELLULARI DI MONSTER HUNTER!

Webcrew Agency lancia una nuova batteria per dispositivi portatili per la sua acclamata serie di modelli ispirati a celebri personaggi dei videogiochi. Per la settima uscita, arriva allora la batteria di Monster Hunter Portable 3rd, in vendita in tutti i negozi specializzati del Sol Levante a partire dal 9 dicembre. Il simpatico gadget viene naturalmente venduto insieme a una serie di riduttori USB di vari formati.



Disponibile in due versioni, differenti nel design e nelle funzionalità, la batteria può facilmente essere adattata a piattaforme come telefoni cellulari, iPhone, iPod, Xperia, Galaxy S e molte altre ancora.

LIMITED EDITION

[Solo per collezionisti]

SD GUNDAM GENERATION WORLD - COLLECTORS' PACK

Bandai Namco annuncia l'uscita di una speciale confezione per il nuovo SD Gundam Genration World, il titolo definitivo per gli appassionati delle versioni in SD del celebre Mobile Suit. La Collectors' Edition includerà un esclusivo DVD con contenuti riguardanti l'evoluzione di Char attraverso gli anni e le serie animate, insieme a uno splendido volume ricco di informazioni e illustrazioni.



Grazie al DVD i giocatori potranno sperimentare anche uno scenario extra dedicato propriao Char, e arricchito da innumerevoli sequenze animate inedite!

Nippo Spot (Questa è pubblicità!)



L'immagine per Xbox 360 mostra un piccolo Vincent appeso vicino al fondo schiena di una splendida Catherine col volto appena coperto da un paio di occhiali sottili...

CATHERINE SI... SVELA!

ATLUS rivela le immagini di copertina per le edizioni giapponesi di Catherine, l'ambiguo e discusso titolo onirico in cui sesso e alcool sembrano avere un ruolo determinante. Le immagini scelte variano a seconda della versione del gioco, pur risultando entrambe alquanto ammiccanti. Ogni disegno ha un nome diverso, a seconda del modello di Catherine usato. Quello sulla piattaforma Sony è definito "amante", mentre l'altro per l'Xbox 360 è chiamato "fidanzata"...

秋葉原 AKIHABARA

(Calendario delle uscite a Tokyo)

[Giochi PS2 in uscita a gennaio 2011]

Titolo	Genere
Akagami	Enterbrain

[Giochi PS3 in uscita a gennaio 2011]

Titolo	Genere
Arcana Heart 3	Picchiaduro
Majin to ushinawareta Oukoku	Azione
Ryu ga Gotoku 4 Densetsu wo Tsugu Mono	Azione
Wizardry Twin Pack	RPG
Mindjack	Shooter







RYU GA GOTOKU OF THE END

prodotto SEGA sviluppo SEGA genere AZIONE
data di uscita DA ANNUNCIARSI

NONOSTANTE non abbia ancora annunciato una data di uscita per il suo ultimo capitolo della saga di Ryu ga Gotoku (che noi conosciamo come Yakuza), Sega inizia a diffondere enormi quantità di informazioni sul background e il gameplay di questo nuovissimo Of the End.
Al momento sappiamo con certezza che il gioco uscirà su PS3, probabilmente nel corso del 2011, e che rappresenterà in un certo senso un capitolo "speciale" della serie.
A differenziarlo dagli altri episodi, infatti, sarà il tono horror assolutamente inedito, mentre la componente action resterà di base invariata, pur arricchendosi di elementi nuovi, appositamente inseriti per far fronte all'invasione di zombie che fornisce lo spunto principale di trama.
I quattro protagonisti, tra i quali spicca naturalmente l'immancabile Kazuma, dovranno abbandonare le tradizionali scazzottate in favore di combattimenti a colpi di arma da



La customizzazione dei mecha, a quanto pare, non riguarderà armi ed equipaggiamenti nello specifico, ma solo parametri generici, simili alle abilità dei personaggi di un GDR.



Tra una missione e l'altra, a seconda dei punti ottenuti, si potranno modificare gli skill del proprio mecha.

› CHIP E ABILITÀ PERSONALIZZABILI

Gli autori sembrano aver puntato come mai prima nella serie a dar vita a un titolo ricco di elementi personalizzabili.
Soprattutto nelle partite online, infatti, si rivelerà indispensabile un'attenta pianificazione delle capacità delle proprie unità, che potranno essere modificate in una certa misura, operando sui comandi per mezzo di speciali chip.
Raccogliendo Ace Point si avrà inoltre l'opportunità di migliorare i parametri dei mecha, consistenti in cinque skill quali la corazzatura, la velocità, la manovrabilità, l'abilità di volo e la cosiddetta capacità.







Qua e là per Kamurocho si troveranno numerose automobili parcheggiate, e farle esplodere per eliminare gruppi di zombie, sarà uno dei momenti più spettacolari di ogni combattimento...



fuoco, come nei più tipici survival horror. Gli autori assicurano di aver dato vita a un sistema di gioco adatto anche a chi non sia particolarmente appassionato di sparatutto in terza persona, inserendo comandi semplici, intuitivi che permetteranno a chiunque di affrontare i morti viventi senza alcuna difficoltà!
Le tecniche di lotta ben note ai fan del marchio Yakuza, saranno sostituite da un nuovo sistema definito Heat Snipe grazie al quale si potranno sfruttare al massimo le capacità delle armi per ottenere effetti devastanti sui nemici. Per raggiungere tali risultati, non occorreranno comandi complessi, ma sarà sufficiente la pressione di un singolo bottone al momento opportuno. Sfruttando abilmente la nuova "Snipe Gauge" si potranno così raggiungere elevati livelli di danno, eliminando con pochi colpi orde di zombie, prima che questi giungano a distanza di corpo a corpo. Esplosioni cinematografiche, fiammate colossali e altri effetti grafici renderanno gli scontri ancor più spettacolari, mentre le combo realizzabili con l'aiuto degli altri personaggi rappresenteranno un elemento assolutamente innovativo rispetto a qualunque altro sparatutto.]

> ANCORA PIÙ DANNI, GRAZIE AGLI AMBIENTI INTERATTIVI!

Sfruttare le armi pesanti per abbattere un maggior numero di zombie, sarà un'impresa ancor più divertente grazie all'inserimento di ambienti interattivi che potranno essere abbattuti e impiegati in modo strategico. Sega rivela, per esempio, la possibilità di mirare a elementi posti al di sopra di edifici (travi di ferro, materiali edili vari...) per farli crollare al suolo, colpendo chiunque si trovi al di sotto di essi!



Mirando a queste belle travi con un'arma potente, magari un bazooka, potremo farle crollare per schiacciare parecchi zombie!



Ecco cosa accade quando le travi di ferro precipitano su un piccolo gruppo di morti viventi...

日本のおみやげ!

ANOTHER CENTURY'S EPISODE PORTABLE

prodotto BANDAI NAMCO GAMES sviluppo BANDAI NAMCO GAMES
genere AZIONE data di uscita 13/01/2011

BANDAI NAMCO Games diffonde nuove informazioni sull'ormai imminente Another Century's Episode Portable, l'action game sui mecha dei cartoni animati per PSP in arrivo il prossimo 13 gennaio per il mercato giapponese.
Ispirato come i suoi predecessori a serie animate di successo, il gioco offre un mondo del tutto originale nel quale i robot si muovono, all'interno di splendidi ambienti 3D, affrontando innumerevoli scontri, anche online. 20, in tutto, le serie dalle quali sono tratti i mezzi a disposizione dei giocatori, e tra queste segnaliamo Kidou Senshi Gundam 00, Macross Plus e Kikou Senki Dragonar.
La modalità in single player di base consentirà di seguire una trama originale che si svilupperà man mano che si procederà tra gli scenari. Ogni missione conclusa sbloccherà nuovi elementi narrativi, secondo un percorso lineare nel quale non mancheranno alcune sorprese, dal momento che speciali condizioni di vittoria e missioni secondarie consentiranno, per esempio, di impossessarsi di unità segrete speciali.
Ogni area di gioco apparirà a sua volta suddivisa per varie zone, ognuna delle quali offrirà spunti specifici soprattutto negli scontri in multiplayer.
Nel complesso, dunque, questo gioco appare più ampio di qualunque altro titolo della medesima serie, grazie anche agli sforzi compiuti per migliorare il gameplay in termini di rapidità e di fluidità nel combattimento. Al momento, purtroppo, non è possibile sapere se Bandai abbia intenzione di proporne una versione anche al di fuori del solo mercato giapponese...]

Una dettagliata grafica tridimensionale renderà splendidamente la sensazione di trovarsi in mezzo a scontri estremamente movimentati







Station
Magazine Ufficiale - Italia
FINAL FANTASY XIII
Red Dead Redemption



PlayStation
Magazine Ufficiale - Italia
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
TEST DRIVE UNLIMITED 2
MODNATION RACERS
Prince of Persia



PS3 | PSP | PlayStation
10 VINCI
SKYLINE
PlayStation®
Magazine Ufficiale - Italia
NOVITÀ
UNCHARTED 3
IMMAGINI E DETTAGLI ESCLUSIVI SULLA NUOVA AVVENTURA DI NATHAN
ANTEPRIMA
L.A. NOIR
DAI PRODUTTORI DI RED DEAD REDEMPTION, IL GIOCO PIÙ SORPRENDENTE DEL 2011
RECENSIONE ESCLUSIVA
LittleBIG Planet 2
SPECIALE
INFAMOUS 2
NUOVI DETTAGLI RIVELATI
CREARE IL VIDEOGIOCO DEI SOGNI NON È MAI STATO COSÌ FACILE



PlayStation
Magazine Ufficiale - Italia
BODYCOUNT
FIFA WORLD CUP 2010
GRAN TURISMO 5
JUST CAUSE 2
Un esplosiva vacanza dai soliti action-game



PlayStatio
UNCHARTED 2
Street Fighter
PICCHIADURO



SONY



CINEMA



HITECH



GIOCHI



HOME VIDEO



MEDIA



25
EVENTI



NETWORK



Recensioni

LittleBigPlanet 2 (PS3) *(PS3)*

ON Cos'è per voi LittleBigPlanet? Un colorato Platform con buffi protagonisti personalizzabili? Allora questo secondo episodio è una piacevole espansione del mondo che già conoscete. Se invece lo considerate un potente strumento per dare sfoco alla vostra creatività di game designer, allora LittleBigPlanet 2 è tutta la liberta che vi aspettavate dal primo capitolo. In ogni caso si tratta di un gioco da non farvi sfuggire. OFF









Gran Turismo *(PS3)*

ON È vero, siamo in ritardo con questa recensione (ma non per colpa nostra, vero Sony?), ma per farci perdonare eccovi un'analisi profonda e dettagliata di un capolavoro... non del tutto riuscito. Anche cancellando 6 anni d'attesa, il titolo di Polyphony Digital si rivela incredibilmente discontinuo. OFF



Tron: Evolution *(PS3)*

ON Un'ambientazione carica di fascino, un motore grafico capace di fare faville, un marchio storicamente legato al mondo dei videogiochi... cosa può andare storto? A giudicare da questo Tron: Evolution... tutto. Questo gioco è il chiaro esempio dei disastrosi risultati dovuti alla mancanza di un game designer capace. OFF



Split/Second *(PS3)*

ON Uno dei giochi di corse più originali e spettacolari dell'ultimo anno arriva in versione PSP. Ovviamente le gigantesche esplosioni e i disastrosi crolli perdono un po' del loro impatto sul piccolo schermo del portatile Sony, ma il divertimento rimane fortunatamente invariato. OFF





GRAN TURISMO 5

LA LUNGA CORSA DI POLYPHONY DIGITAL SUL SENTIERO DELLA PERFEZIONE

prodotto: sony computer entertainment
sviluppo: polyphony digital
giocatori: 1-16

grafica 4.5
sonoro 3.5
giocabilità 4.0

verdetto

cosa ci piace Le sensazioni di guida sono al vertice per un gioco per console.

cosa no Dopo 6 anni di sviluppo, parti notevoli del gioco sono meno curate del dovuto.

4.0 su 5.0

UN La passione per l'automobilismo non è semplicemente una questione di estetica. Ogni intenditore di discipline motoristiche a quattro ruote vi confermerà che intorno all'aspetto spettacolare - quello che in certi weekend porta ad alzarsi all' alba per assistere ad un GP o ad una Prova Speciale di Rally che avviene dall' altra parte del mondo - gravitano elementi di carattere tecnico, strategico ed economico che espandono enormemente il senso stesso del definirsi appassionati. Pensate che gli inglesi possiedono addirittura un termine apposito ("petrolhead"), intraducibile dalle nostre parti, per riferirsi a persone la cui competenza in fatto di motori è ben superiore alla norma. Nel corso della sua storia, la saga di Gran Turismo ha sempre strizzato l'occhio verso questo genere di utenza, evitando però di abusare nei tecnicismi e rendersi indecifrabile per il grande pubblico, quello che di fatto ne ha decretato il successo sulla base della bellissima grafica, dell' elevato numero di vetture incluse e della longevità. Dall'alto dei suoi 6 anni di sviluppo, dunque, Gran Turismo 5 si propone non solo di mantenere e potenziare esponenzialmente queste caratteristiche, ma anche di abbracciare in maniera assolutamente unica quanti più settori possibile nel vastissimo universo delle corse, spingendo la complessità della sua fisica sino al limite. Il risultato è un prodotto talmente vasto da risultare addirittura contraddittorio sotto certi aspetti, anche a causa di un sottotitolo ("The Real Driving Simulator") che al giorno d'oggi non può più essere usato come semplice slogan da riportare su una confezione, ma genera nel giocatore aspettative legittime a cui il gioco non può più sottrarsi. La domanda con cui ci avviamo a parlare di Gran Turismo 5, quindi, è "si tratta davvero del Real Driving Simulator che da anni il pubblico PlayStation attende?". Poiché il giudizio degli occhi precede spesso ogni altro tipo di considerazione, inizieremo col dire che video e screenshots diffusi nel corso dell' ultimo anno ci hanno preparato solo parzialmente a ciò che le nostre PS3 avrebbero mostrato una volta inserito il Blu-Ray di Gran Turismo 5 abbiamo visto scenari realistici nel quale si muovevano automobili dai dettagli maniacali, spettacolari visuali dall' interno delle vetture, effetti luminosi ed atmosferici impressionanti, il tutto offerto nella magnificenza dei 60 fotogrammi al secondo in risoluzione Full HD (1920x1080). Tali promesse possono dirsi assolutamente veritiere nel momento in cui si sceglie di salire a bordo di una vettura Premium e correre su uno tra i nuovi tracciati come il leggendario Nurburgring, la versione estesa dell'Eiger Nordwand già visto in GT5 Prologue o il circuito cittadino di Roma. Polyphony Digital ha optato ancora una volta per una resa di carattere fotorealistico, centrando un equilibrio praticamente perfetto nella saturazione dei colori e nell' impiego degli effetti di luce. Il nuovo sistema di illuminazione, in particolare, "impatta" sui dettagliatissimi modelli Premium generando sfumature cromatiche e scintillii in tutto e per tutto simili a



3D E HEAD TRACKING IN GRAN TURISMO 5

Il racer Polyphony include una modalità 3D stereoscopica che però comporta un calo della fluidità a 25 fotogrammi al secondo. L' utilità della visione tridimensionale, tuttavia, va be oltre il semplice espediente estetico: il senso di profondità aiuta concretamente a valutare meglio punti di staccata ed apici delle curve. Purtroppo, l'inclusione dell' head tracking via PlayStation Eye non è altrettanto efficace, essendo il tracciamento limitato alla posizione della testa e non degli occhi. Ma il problema peggiore deriva dal ritardo che affligge questa funzione, peccato!



L' assenza di antialiasing nella modalità 3D si fa sentire, insieme al cambio di frame rate. Una perfetta resa tridimensionale sembra ancora fuori dalla portata delle console odierne.



La classica visuale soggettiva à la Gran Turismo 4 è disponibile per i nostalgici...



... ma una volta impugnato il volante di una vettura Premium, non potrete fare a meno di guidare usando la miglior prospettiva di gioco, quella interna

quelli che ci aspetteremmo da un filmato in computer grafica. Allo stesso sistema si imputano le ombre dinamiche che ammiriamo scegliendo di giocare nella visuale interna, dove la fedeltà delle riproduzioni è tale da esaltare persino le cuciture sui rivestimenti in pelle di volanti e pomelli del cambio; i materiali del cruscotto hanno una riflettività differenziata, e le loro rugosità vengono accarezzate o esaltate dalla luce in relazione al suo angolo di incidenza. Altri effetti notevoli in quanto assenti dalle precedenti versioni di Gran Turismo sono il ciclo giorno / notte e l' inclusione del meteo variabile, entrambi caratterizzati da una resa a schermo davvero suggestiva. Vedere il sole tramontare tra le colline toscane, ad esempio, genera un riverbero rossastro sul tracciato che cede gradualmente il posto a tonalità sempre più fosche di blu e nero, mentre le ombre proiettate dalle vetture si allungano sino a che l' oscurità non prende piede. A quel punto, il morbido fascio luminoso proiettato dai fari della vettura si trasforma nell'unico riferimento utile al proseguimento della gara, insieme alle luci posteriori delle vetture inseguite. Correre nella pioggia è un'esperienza altrettanto sorprendente per il fan di Gran Turismo, che oltre a vedere significativamente alterate le condizioni di grip, deve destreggiarsi tra le nuvole d'acqua sollevate dagli avversari e lo spettacolo di goccioline che investono dinamicamente il parabrezza della vettura, limitando la visibilità. L'aspetto più sorprendente di tutto ciò è la solidità con cui il motore grafico di Gran Turismo 5 gestisce ogni frangente, attenendosi ad un frame rate mai inferiore a 50 Hz con anti-aliasing attivato in tutte le modalità video disponibili. Si tratta però di una coerenza tutt'altro che priva di sacrifici. L' adattamento dei dettagli poligonali in base alla distanza, si basa su un gioco di trasparenze che genera uno sgradevole effetto interlacciato sugli oggetti lontani. Le stesse traspa-

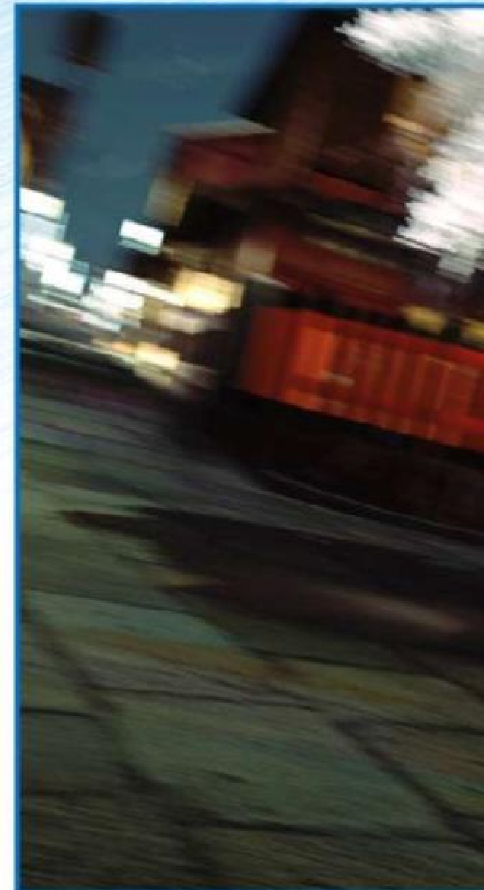
PHOTO MODE: ECCO IL VERO FOTOREALISMO!

Nella modalità Viaggio Fotografico, il nuovo Gran Turismo offre cinque locations dal look iperrealistico in cui collocare le proprie vetture e scattare istantanee di eccezionale qualità. Oltre a poter piazzare davvero dappertutto il proprio apparecchio fotografico, è possibile regolare una miriade di parametri di scatto (tempi di esposizione, apertura del diaframma, intensità del flash e tanto altro). Naturalmente si può fare altrettanto anche nell' ambito dei replay di gara, attivando il Photo Mode e riprendendo le proprie vetture nel vivo dell' azione.



Osservate l'incredibile resa di questa Ferrari 512BB. Potreste persino zoomare sul gagliardetto vicino al passaruota e fotografarlo individualmente, tanto è elevato il dettaglio texturale.

renze sono impiegate in luogo dei tradizionali sistemi particellari per realizzare fumo e nuvole d'acqua, ma quando una vettura vi passa attraverso, i contorni della stessa si trasformano in orribili agglomerati di pixel a bassissima risoluzione. Se aggiungiamo a questi inconvenienti l'eccessiva seghettatura delle ombre dinamiche e la comparsa improvvisa di elementi di sfondo in certi tracciati, il quadro tecnico di Gran Turismo 5 diventa quello di un titolo che pur raggiungendo traguardi visivi notevolissimi, finisce per esaltare in modo sorprendente certe limitazioni della PS3. Altre anomalie di carattere estetico derivano invece dalla suddivisione tra vetture Premium e Standard. Le prime, dettagliate oltre ogni limite, rappresentano lo stato dell'arte, mentre le seconde non sono altro che modelli importati di peso da Gran Turismo 4 senza modifiche di sorta nella struttura poligonale e nei rivestimenti texture. È francamente difficile digerire il fatto che in un parco auto da 1031 elementi, ben 800 siano semplici vetture Standard incapaci di celare la loro derivazione da PlayStation 2 ad uno sguardo ravvicinato, benché glorificate da riflessi ed effetti di luce magnifici. Se Polyphony avesse dedicato parte del lunghissimo periodo di sviluppo a un mero aggiornamento delle textures, l' esistenza di due livelli qualitativi per le vetture sarebbe risultata certamente più tollerabile. Un trattamento simile è purtroppo toccato anche a tracciati-simbolo della saga quali Autumn Ring, Tokyo Route 246, Deep Forest Raceway e altri, trapiantati su PlayStation 3 con la sola aggiunta di trame più dettagliate per la parte asfaltata. Il loro ottimo design mitiga in parte l'impietoso confronto con i percorsi inediti, la cui bellezza deriva evidentemente dall' essere concepiti attorno alle specifiche dell'attuale ammiraglia Sony. GT5 soffre di una curiosa dualità visiva... da un lato, si avvicina al concetto di fotorealismo più di qualsiasi altro racing game sul mercato (i suoi replay restano tra le cose più belle che PS3 sia in grado di offrire al suo pubblico) mentre dall' altro, porta con sé gli strascichi di uno sviluppo tanto lungo da includere caratteristiche accettabili sino a due o tre anni fa, e non più oggi. Questo legame "forzato" con il passato riecheggia nell'ambito delle modalità di gioco, dove pur ritenendo un' impostazione grossomodo simile a quella del titolo precedente, Polyphony Digital ha aggiunto novità tali da aprire nuovi orizzonti sul futuro della saga. Ad aprire le danze è la tradizionale modalità Arcade, che offre una cinquantina di vetture Premium per cimentarsi da subito in gare cronometrate, sfide di drift e competizioni in split screen per due giocatori. Si tratta del modo migliore per prendere confidenza col feeling dei mezzi e le caratteristiche dei tracciati, preparandosi alle sfide offerte dall'imponente sezione GT Life. È proprio qui che risiede il cuore di Gran Turismo 5, caratterizzato dalla presenza di una modalità carriera A-Spec finalmente libera dall' obbligo di conseguire le Patenti di guida (comunque presenti ed utili). La progressione del pilota è adesso scandita da un sistema in stile GdR, dove si ottengono punti esperienza e livelli che regolano l'accesso agli eventi più prestigiosi e alle vetture più potenti. Questa struttura garantisce una notevole varietà nelle fasi iniziali della carriera, dove il giocatore è libero di spaziare attraverso le competizioni disponibili e sconfinare negli Eventi Speciali, grande novità e autentico fiore all'occhiello dell' intero gioco. Tali eventi contemplano incursioni nei mondi NASCAR e WRC, sfide di Karting su appositi circuiti e magnifici "master" di guida sportiva divisi tra il leggendario Nürburgring ed il Test Circuit del celebre show televisivo britannico Top Gear. Si tratta



Non di sole Mercedes AMG si vive. Ecco la sua antesignana, la meravigliosa SL300 "Gullwing". Probabilmente, la più affascinante auto europea di sempre.



Le sfide di Karting avvengono su circuiti studiati ad hoc. Uno tra questi è ambientato tra gli stupendi palazzi rinascimentali di Siena.









Nell'officina GT Auto potrete cambiare l'olio, controllare il motore, lucidare la carrozzeria ed effettuare interventi di tuning leggero come la riduzione del peso.

CHECK THIS SOUND

Uno tra gli aspetti di Gran Turismo 5 che hanno subito una parziale revisione è il comparto audio, tradizionalmente il punto debole dell' intera serie. In questa occasione i programmatori hanno catturato nuovamente buona parte dei suoni relativi ai motori delle vetture, ma i risultati restano comunque ineguali. All' ottimo rombo delle Nissan GTR, ad esempio, si contrappone il quasi-ronzio di una Citroen C4 da Rally che nella realtà è traboccante di potenza. Inoltre lo scontro tra due vetture non ha alcuna analogia sonora con la percussione di qualche scatolone, e che poche ore di registrazioni presso un' autodemolizione avrebbero prodotto risultati infinitamente superiori a quanto ci viene.

a tutti gli effetti di complementi alla modalità A-Spec in cui si offre un assaggio di tutte queste esperienze, ma Polyphony gioca questa carta con grande stile coinvolgendo campioni assoluti quali Jeff Gordon e Sebastien Loeb, riprodotti digitalmente per iniziarvi ai segreti delle rispettive discipline. Il giocatore della prima ora ha quindi la sensazione di trovarsi di fronte ad una quantità di contenuti sbalorditiva, peraltro proposti con una personalità difficilmente riscontrabile in altri giochi di corse. Col passare del tempo, tuttavia, i requisiti di esperienza e denaro utili ad accedere a vetture e competizioni avanzate diventano talmente elevati da far ripiombare il giocatore nella routine tipica di Gran Turismo, ossia nella ripetizione ossessiva di certe gare sino al raggiungimento degli obiettivi. Anche questo è un problema che Polyphony Digital avrebbe potuto facilmente risolvere offrendo in premio vetture effettivamente utili al proseguimento della carriera. Al contrario, il garage viene spesso e volentieri rifornito di esemplari poco performanti (ovviamente Standard) la cui sorte è quella di essere rivenduti dopo pochi giri di pista, o tutt' al più conservati a scopo collezionistico. Lo stesso acquisto delle vetture non sembra essere gestito in maniera ottimale, specialmente nel caso in cui la disponibilità economica costringa a rivolgersi al mercato dell'usato. Il listino virtuale di Gran Turismo 5 riprende l'impostazione dell' edizione PSP, offrendo molte più vetture ma anche la possibilità che non sia disponibile il modello di abbiamo realmente bisogno. Poiché l'aggiornamento del listino richiede di partecipare ad una gara o addirittura uscire dalla modalità A-Spec, comprenderete quanto possa diventare noiosa la ricerca di certe automobili. Esistono fortunatamente altri modi per procurarsi del denaro, come gestire un pilota virtuale nella modalità B-Spec. Il ruolo del giocatore diventa meno attivo in questa sede, trattandosi di impartire semplici ordini di scuderia che regolino la condotta di gara dell'Intelligenza Artificiale e costruire la sua personalità nel tempo. L' elemento di novità rispetto alla versione contenuta in GT4 consiste nel poter controllare l'andamento delle corse anche in remoto attraverso qualsiasi dispositivo interfacciabile ad Internet, ma il fatto di non poter comprimere il tempo della simulazione attribuisce all'esperienza una lentezza esasperante. Perché allora non utilizzare la nostra connessione al Web in modo più sostanziale, ossia gareggiando sul serio insieme ad altri utenti? Con il quinto episodio, Gran Turismo offre per la prima volta nella sua storia una vera modalità online out-of-the-box per 16 giocatori, capace di adattarsi alla velocità di connessione disponibile per stabilizzare al massimo i match. Questa caratteristica ha fortemente messo alla prova gli acquirenti della prima ora che hanno dovuto scaricare una corposa patch in seguito al collasso dell' infrastruttura online inizialmente disposta da Polyphony. Accedendo alla sezione Lobby Pubblica disponibile nella modalità GT Life, è possibile creare una stanza ad accesso libero dove il giocatore, in qualità di host, può configurare dettagliatamente le competizioni che si svolgeranno al suo interno come numero di partecipanti, tipologie di penalità, restrizioni e aiuti alla guida. Sfortunatamente, nessuna di queste variabili traspare nella lista di stanze consultabile nella Lobby Pubblica, di conseguenza chi desidera partecipare a gare specifiche non ha alcun modo di filtrare la visualizzazione oltre che per il tracciato. Incontrarsi con gli amici è egualmente difficile, non esistendo un sistema di messaggeria che inviti direttamente uno o più utenti all'interno della propria stanza. l'alternativa consiste nel fornire loro il numero seriale assegnato alla stanza affinché possano immetterlo nella Lobby Pubblica e trovarvi senza dover spulciare alcuna lista. Aldilà di questi inconvenienti la fase di gara vera e propria funziona a







Neanche i dettagli più minuti e complessi sono sfuggiti al team Polyphony. Indulgete pure in zoomate estreme nella modalità Viaggio Fotografico





Se non fosse per quei dannati blocchi sui bordi delle vetture, gli effetti di fumo di GT5 sarebbero i migliori nel loro genere.

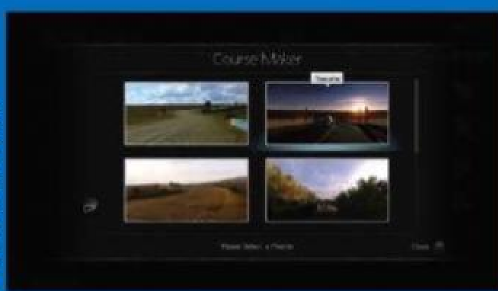
meraviglia e raramente si assiste ad inopportuni episodi di lag. Un intelligente sistema di fair play, inoltre, rende trasparenti le auto che marciano in controsenso o procedono lentamente per effetto di una penalità. L'insieme di questi elementi fa del multiplayer di Gran Turismo 5 un' esperienza assolutamente migliorabile (niente campionati?), ma anche molto divertente. Per ora abbiamo solo girato attorno alle ragioni che nonostante tutto, vi terranno letteralmente incollati allo schermo e al volante fino all' annuncio di un prossimo capitolo. Buona parte di voi potrebbe accontentarsi di veder confermata l' assoluta eccellenza del modello di guida rispetto all'intero panorama dei racing game su console, mentre altri condivideranno con noi il desiderio di accedere al vano motore di Gran Turismo 5 e scoprire in dettaglio gli aspetti più tecnici del gioco. Ben lungi dal rinunciare alla propria accessibilità, Gran Turismo 5 dispone di tutti gli aiuti alla guida che già conosciamo come il controllo trazione (TC) e il sistema anti bloccaggio (ABS), adesso regolabili su dieci livelli di intensità, passando per sterzata assistita ed anti pattinamento. Oltre a smussare le difficoltà di guida legate alle caratteristiche individuali dei veicoli, questi sistemi aiutano ad armonizzare le imprecisioni derivanti dall'uso del DualShock in fase di accelerazione e frenata, dove è spesso richiesta una particolare gradualità. Ciò non significa che affidarsi al pad Sony renda il gioco meno godibile: in termini di sensazioni, Gran Turismo 5 comunica con estrema diligenza il comportamento delle vetture, gli effetti del trasferimento di carico, lo slittamento di retrotreno ed avantreno quando si supera il limite di aderenza degli pneumatici. Semplicemente, l'uso di un volante consente di avvertire tutte le sottigliezze del modello dinamico offrendo un feedback diverso, molto più articolato e realistico. Principale responsabile di questo salto qualitativo è la revisione della simulazione del comportamento gomme/sospensioni, dove la variazione delle quote di peso influisce sul consumo delle coperture, sulla loro temperatura e sulle condizioni di aderenza nei vari momenti di ogni gara. Questi elementi hanno reso il modello dinamico di Gran Turismo 5 particolarmente sensibile alle azioni sull' acceleratore e sul freno, costringendo il giocatore a modularne l'uso in modo completamente diverso rispetto agli episodi precedent. L'associazione di stimoli provenienti dal volante e dalla visuale interna, con tutte le vibrazioni e le inclinazioni

IL TRACCIATO DEI SOGNI

Con i suoi 70 tracciati, Gran Turismo 5 non manca certo di location su cui correre le proprie gare dei sogni. A che pro, dunque, inserire un generatore di tracciati che non è un vero e proprio editor? Scegliendo uno tra i tracciati esistenti, è possibile cambiarne la natura. Un percorso su asfalto, ad esempio, può ricoprirsi di neve o ghiaia in base alle nostre esigenze. Successivamente, si decide il numero di sezioni di cui si comporrà il nuovo tracciato (6 al massimo) e si inizia a modularle una per una in base a determinati parametri - dal numero alla tipologia di curve, alla larghezza della carreggiata: in questa fase, la CPU genera automaticamente ogni porzione adattandosi alla topografia del luogo scelto. Una volta ottenuto il risultato desiderato, basta impostare il momento del giorno tipico del tracciato (mattino, tramonto/alba, notte) e le condizioni meteo... Et voilà, il gioco è fatto.



I comandi dell'editor sono estremamente intuitivi. Anche se disponete di poco tempo, potrete generare ottimi tracciati nel giro di pochi minuti.



Le ambientazioni dei tracciati sono suddivise per temi. Probabilmente Polyphony ne aggiungerà di nuovi tramite le usuali patch.







Esplorando i dati delle vetture, si può attivare una modalità demo che le ritrae in azione. L'aspetto documentaristico è onnipresente in GT.

del caso, è così convincente da rendere quasi superfluo l'apporto degli indicatori a schermo. Un buon pilota sarebbe in grado di riferire sulle condizioni delle gomme e sulle caratteristiche del terreno di gara basandosi unicamente sulle proprie sensazioni, grazie anche alla maestria con cui Polyphony Digital è in grado di calibrare l'effetto Force Feedback dei volanti. Proprio in materia di calibrazioni, abbiamo rilevato una certa tendenza dello sterzo a vibrare fortemente percorrendo lunghi rettilinei ad alta velocità, una probabile conseguenza del tremolio occorrente in vetture prive di appendici aerodinamiche.
Un'altra anomalia riguarda la gestione della frenata in assenza di ABS, che porta invariabilmente ad instabilità del retrotreno anche in vetture particolarmente massicce. Siamo in presenza del Gran Turismo più verosimile di sempre dal punto di vista dinamico, ma anche di un prodotto capace di convincere e divertire a qualsiasi livello di giocatore. Il sistema di tuning riflette molto bene questa trasversalità, affiancando ai classici passaggi predefiniti una serie di componenti opzionali (scatole del cambio, differenziali e quant'altro) che gli esperti di meccanica potranno regolare a piacimento. In un certo senso, è sorprendente che il cuore del gioco funzioni così bene quando tutto intorno, altri aspetti cruciali di Gran Turismo 5 appaiono drammaticamente in difetto. Pensiamo all'Intelligenza Artificiale, ancora troppo poco consapevole della nostra presenza in pista e così "agganciata" alla traiettoria ideale al punto da venirci addosso senza troppi complimenti. Le bagarre sono merce rara, e l'unico modo per ricavare un discreto senso di sfida consiste nello scegliere auto leggermente meno potenti rispetto a quelle avversarie. L'altro nodo essenziale risiede nell'inserimento dei danni. Dal punto di vista meccanico, la resa è all' altezza delle aspettative. In base alla violenza degli impatti, parti differenti della vettura come le sospensioni, il motore, il radiatore, la scatola del cambio possono deteriorarsi e danneggiarsi sino a rendere impossibile i proseguo della gara. Il modello dinamico, inoltre, contempla finalmente una versione accurata dei ribaltamenti delle auto. Ciò che desta perplessità è invece la riproduzione visiva del danneggiamento, con carrozzerie capaci di deformarsi in base alla direzione e all' intensità degli urti, ma non di spezzarsi, poiché la diversa rigidità dei materiali non è tenuta in considerazione. Le vetture finiscono per comprimersi come se fossero fuse, piuttosto che accartocciate. È un effetto non molto gradevole da vedere, oltretutto bloccato sino al conseguimento del 20° livello di esperienza nella modalità A-Spec. Le vetture Standard, dal canto loro, si limitano a mostrare semplici graffi e ammaccature texturali senza alcuna deformazione. Incoerenze del genere non possono che deludere le aspettative degli utenti "comuni", specialmente di chi attendendo Polyphony ha apprezzato titoli come Race Driver GRID o Need for Speed Shift. Gli appassionati di Gran Turismo, per contro, finiranno per farsi stregare ancora una volta dalle magie di Yamauchi e dalla profondità di un titolo dalle ambizioni vertiginose, forse ancora lontano dalla perfezione che ci si aspettava da lui, ma pur sempre capace di evocarla con la forza delle sensazioni. Una forza contro cui le limitazioni tecniche non possono proprio competere. OFF



Pioggia in Toscana. Purtroppo, le condizioni meteo avverse non sono disponibili nella modalità Arcade per due giocatori schermo diviso.





Sebastien Loeb, pluricampione mondiale di Rally, è riprodotto digitalmente in GT5. Riuscirete a superare le sue sfide rallistiche? (Un suggerimento: no.)



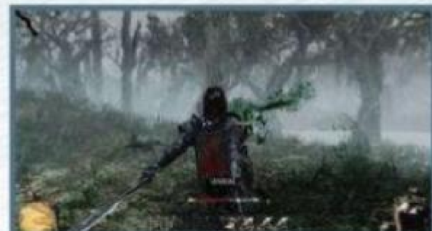
ANCHE IN COMPAGNIA

Oltre alla storia da giocare in solitario, Two World II offre anche una modalità multiplayer ben strutturata. Fino a 8 giocatori potranno infatti cooperare in un'avventura composta da 7 capitoli che collegano la trama del primo gioco con quella del secondo. Se invece siete in vena di sfide, potrete combattere contro altri giocatori in tipici deathmatch... davvero niente male!



Essendo il sistema di combattimento non proprio riuscito, anche le battaglie Online tra giocatori risultano davvero poco esaltanti.





Le magie sono formate da più carte combinabili tra loro. Quelle base indicano forma ed effetto, mentre quelle d'espansione determinano durata, raggio e danno inflitto.







PS3

TWO WORLDS II

UN BUON GDR/ACTION... ALMENO FINCHÉ NON DOVRETE COMBATTERE

prodotto: topsware interactive
sviluppo: reality pump
giocatori: 1-8

Se la PlayStation è la vostra unica piattaforma di gioco, allora siamo sicuri che non avrete mai sentito parlare del primo Two World, ma anche se avete un PC o un Xbox 360, le possibilità che vi sia sfuggito sono davvero altissime! Comunque tranquilli... non vi siete persi nulla. Malgrado alla base ci fosse una meccanica di gioco molto ambiziosa, la realizzazione tecnica era talmente drammatica che il gioco fu (giustamente) massacrato dalla critica e quasi del tutto ignorato dal pubblico. Questo non ha però scoraggiato i ragazzi di Reality Pump che con questo secondo episodio riescono finalmente a creare qualcosa di interessante ed estremamente vasto.

Two World II inizia là dove il suo sconosciuto prequel finiva, e vi mette nei panni di un mercenario determinato a salvare la sorella Kÿra dal malvagio signore oscuro Gandohar. La trama si evolve affrontando in sequenza una serie di missioni principali dall'impostazione piuttosto lineare. Dimenticatevi quindi che le vostre scelte morali possano in qualche modo influenzare l'evolversi della narrazione come ci hanno abituato Fallout e Dragon Age: Origin. Qualche libertà in più è offerta dalle missioni secondarie disseminate per il mondo di Antaloor. Malgrado i presupposti delle quest siano vari e fantasiosi (omicidi, consegne, inganni da scoprire, mostri da eliminare), alla fine tutto si risolve sempre nel viaggiare da un punto all'altro e affrontare una serie di combattimenti. Ma più che la trama o il reale coinvolgimento offerto dai vari incarichi, quello che realmente vi spingerà a giocare sarà la voglia di accumulare esperienza per far evolvere il vostro eroe.

Il sistema di crescita del personaggio è estremamente flessibile e permette una totale personalizzazione sia dal



Difficoltà a sfoderare l'arma e il personaggio che si rifiuta di parare... sono solo un paio di esempi delle frustrazioni che vi regalerà il sistema di controllo in fase di battaglia.

grafica
4.0
sonoro
4.5
giocabilità
3.5

verdetto

+ cosa ci piace: Tanto da esplorare e da fare
− cosa no: I combattimenti e il sistema di controllo

4.0 su 5.0





Two World II presenta palazzi con un architettura affascinante e ambienti aperti decisamente suggestivi. Qualche piccolo difetto non rovina l'effetto globale.

COSÌ TANTO DA FARE]

Una caratteristica positiva di questo gioco è la grande quantità di attività che permette di svolgere. Non solo potrete esplorare il mondo di Antaloor a cavallo, ma anche veleggiare lungo le coste a bordo di una nave. Ci sono poi numerosi mini-giochi che rendono l'esperienza decisamente varia.



Fuori dalla Storia principale c'è anche la modalità Village in cui vi ritroverete alle prese con un gioco gestionale in cui costruirete e gestire una piccola città. Un extra davvero sorprendente!



La salute del vostro personaggio si rigenera automaticamente. Se siete in pericolo non vi resta che cercare di tenere la distanza dal nemico per recuperare le forze.



punto di vista estetico che nelle abilità. Si potranno liberamente potenziare le varie abilità acquisite, dando vita così a un eroe più in linea col vostro modo di giocare. Potrete trasformarvi in un agile mago capace nel furto, oppure in un potente paladino in armatura o ancora, in un esperto di armi da lancio... l'evoluzione del protagonista è completamente nelle vostre mani.

Questa libertà creativa si ritrova anche nell'intelligente sistema di gestione degli oggetti e della magia. Le armi e le armature possono essere migliorate usando gli "ingredienti" che si ottengono smantellando altri pezzi d'equipaggiamento, oppure potenziate grazie all'abbinamento di particolari abilità magiche. Anche gli incantesimi hanno un sistema di creazione davvero ingegnoso. Potrete infatti acquisire diverse abilità magiche e poi combinarle insieme per dare vita a incanti davvero particolari. Un esempio? Provate ad abbinare la palla di fuoco con la capacità di richiamare i non-morti... otterrete un proiettile che creerà zombie nella zona d'impatto. Passare del tempo a sviluppare l'arma dei vostri sogni o a creare un incantesimo dalla potenza devastante, saranno le attività principale che vi spingeranno a passare delle ore nel mondo di Two World II.

Malgrado un comparto grafico piuttosto convincente e una buona simulazione delle leggi fisiche, Two World II non riesce a svettare nettamente sopra la media per un sistema di controllo non proprio ottimizzato per il DualShock. Essendo il gioco destinato principalmente ai PC, il complesso sistema di gestione dell'inventario e delle abilità del personaggio è stato progettato con il mouse e tastiera in mente... comprimerlo tutto in un singolo controller da PS3 ha prodotto risultati non perfetti. Un altro aspetto deludente è il sistema di combattimento che non offre una vera sfida. È vero che avrete molte opzioni come la possibilità di arrivare furtivamente alle spalle degli avversari o bersagliarli dalla distanza con frecce e magie, ma i combattimenti sono talmente semplici che difficilmente sentirete il bisogno di usare un vero approccio stregico... tutto si risolve nel martellare con furia il tasto di attacco ravvicinato. L'unico vero ostacolo nelle battaglie è ancora una volta rappresentato dal sistema di controllo che si rivela spesso frustrante.

Completano il quadro delle imperfezioni la scarsa Intelligenza Artificiale dei nemici e un sistema di salvataggio automatico che si attiva a intervalli regolari piuttosto che al raggiungimento di determinati Checkpoint .

Two World II è un gioco che ipnotizza grazie al sistema di gestione del personaggio, delle magie e delle armi, ma difficilmente riesce a conquistarvi il cuore. È come un enorme giocattolo che offre numerose possibilità di sperimentazione, che sicuramente farà felici gli amanti del "crafting" e dei GDR estremamente liberi. Se invece volete un'esperienza più strutturata e basata su una narrativa coinvolgente, questo titolo potrebbe deludervi. UFF







Ci sono quattro dischi con i quali attaccare i vostri nemici. Questo però non migliora la qualità del combattimento nel gioco, che si riduce quasi sempre alla pressione della classica combo X, X, Y.



PS3

TRON: EVOLUTION

COME SPRECARE UN'OTTIMA LICENZA

prodotto: disney
sviluppo: propaganda games
giocatori: 1-10

grafica 4.0
sonoro 3.5
giocabilità 1.5

verdetto
cosa ci piace: la grafica e l'ambientazione
cosa no: un gameplay copiato male da altri giochi.
2.0 su 5.0

Tron: Evolution è un gioco da prendere come esempio... ma non come termine di paragone positivo. In lui sono condensati una tale quantità di errori di game design, che chiunque voglia sviluppare videogames dovrebbe studiarlo per capire cosa non si deve assolutamente fare. Pur avendo un'ambientazione fantastica come quella di Tron, che si presta perfettamente alla creazione di un gioco dalle caratteristiche uniche, i programmatori di Propaganda Games hanno invece scelto di scopiazzare le meccaniche da altri titoli. Le fonti prese in considerazioni sono God Of War per i combattimenti, Prince Of Persia per la parte platform, Call of Duty 3 per le sequenza sul carro armato e Burnout per le sequenze sui LightCycle. Tutte fonti sopraffine, ma scimmiottate goffamente e amalgamate male, dando così un risultando drammatico in cui è evidente l'assoluta mancanza dell'originalità. La sezione platform è il tasto più dolente. Incredibilmente frustrante e macchinosa, se si aggiunge il fatto che il piazzamento dei checkpoint è talmente infelice che imprecerete parecchio per dovr sempre ripetere le stesse azioni. A peggiorare il tutto c'è un sistema di controllo davvero grossolano porta spesso a eseguire l'azione sbagliata (come salire verticalmente su una parete quando invece volevate percorrerla in orizzontale). Anche correre e saltare tra le pareti è un'esperienza frustrante, con geometrie che non sembrano funzionare alla perfezione, portandovi a mancare la sporgenza a cui miravate, nonostante abbiate eseguito correttamente tutte le manovre. Se tutto questo non fosse abbastanza, ci sono anche delle situazioni in cui non è perfettamente chiaro dove andare o cosa fare. Una domanda sorge spontanea... ma prima di metterlo sul mercato, qualcuno (un game tester o un membro del team di sviluppo) ha mai giocato a Tron: Evolution? I suoi difetti sono così evidenti che non possiamo credere che nessuno se ne sia accorto. Purtroppo le cose non migliorano neanche durante le sequenze di combattimento. Malgrado sia presente l'unica idea originale di game design (vedi box), qui tutto si risolve nel premere a ripetizione un unico tasto dopo che con la croce direzionale avete selezionato una delle quattro modalità d'attacco del disco (la vostra unica arma) a cui il vostro avversario e vulnerabile. L'intelligenza artificiale dei nemici è però scandalosa e più di una volta li vedrete correre senza meta per l'area di gioco, quasi incuranti della vostra presenza.





La grafica è di ottimo livello. Peccato che sarete così impegnati a imprecare che non la noterete.

Eccoci quindi alle sequenze in moto. C'è da dire che non sarebbero poi così male, se non si avesse la sensazione che spesso l'azione è troppo veloce e l'unico modo per capire cosa fare e dove passare è attraverso l'inevitabile errore. Sbagliare, memorizzare e ripetere è un meccanismo davvero irritante da trovare in un gioco moderno. La buona resa grafica di Tron: Evolution e l'affascinante ambientazione, ci rende ancora meno propensi a perdonare il terribile gameplay, perché se dietro a questo gioco ci fosse stata un minimo di cura nel game design, forse avremmo potuto godere uno dei titoli più soprendenti dell'anno.

Nella speranza di farsi perdonare il risultato disastroso, gli sviluppatori hanno inserito una modalità multiplayer online e la compatibilità col PlayStation Move, ma si tratta di caratteristiche inserite a forza, che non aggiungono nulla all'esperienza di gioco.

Considerando la qualità di questo Tron: Evolution, non facciamo fatica a capire perché Disney Interactive abbia deciso di cancellare lo sviluppo dell'altro gioco sui cui erano a lavoro i Propaganda Games, ovvero I Pirati dei Caraibi: L'armata dei Dannati. OFF

COME UN VERO ACROBATA

Un'idea interessante c'è anche in Tron: Evolution. Durante gli scontri, per ricaricare la barra della salute e l'energia che vi permette di eseguire i super attacchi, dovrete sfruttare l'abilità acrobatica del vostro personaggio per saltare sopra determinati oggetti o per camminare su fonti energetiche piazzate sui miri. In teoria questo dovrebbe dare vita a combattimenti in cui siete sempre in movimento eseguendo mosse stiolose... il risultato è invece quasi comico, col vostro personaggio che tenta goffamente di salire in verticale su un muro, mentre gli avversari corrono in circolo.





BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

IL MIGLIOR PICCHIADURO 2D MIGLIORA ULTERIORMENTE

prodotto: zen united
sviluppo: arc system works
giocatori: 2

grafica 4.5
sonoro 4.5
giocabilità 5.0

verdetto
+ cosa ci piace: Il perfetto bilanciamento tra i personaggi
− cosa no: Avremo preferito almeno 6 personaggi nuovi

4.0 su 5.0

ON Quando il primo episodio della serie BlazBlue (Calamity Trigger) è arrivato sul mercato si è subito piazzato in vetta alla classifica dei migliori picchiaduro di sempre. Un risultato notevole ottenuto grazie a un cast di personaggi di grande impatto, bilanciato e particolarmente vario, ma anche (e forse soprattutto) a un sistema di combattimento che non scoraggiava i principianti, ma che allo stesso tempo garantiva la complessità e l'approccio strategico desiderato di giocatori più esperti.

Questo secondo capitolo mantiene la stessa filosofia del predecessore, aggiungendo un discreto numero di novità.

Una specifica modalità per "beginner" aiuterà i giocatori completamente nuovi al mondo dei picchiaduro a entrare in battaglia. Lo schema standard di comandi viene completamente stravolto, permettendo l'esecuzione delle mosse più potenti con un singolo pulsante. Qui salta ogni reale strategia a favore della pressione selvaggia e indiscriminata dei tasti... ma anche se voi puristi vi terrete sicuramente a distanza da questa modalità, siamo sicuri che non mancherete di apprezzarla per coinvolgere e far divertire amici e fidanzata.

Chi invece è determinato a fare sul serio, troverà utilissimo il Tutorial Mode che spiegherà in dettaglio come eseguire tutte le tecniche avanzate di Continuum Shift. Delle semplici sfide vi spingeranno a esercitarvi in counter, cancel, combo avanzate, ecc.



Ora è più facile eseguire le mosse in grado di concludere immediatamente lo scontro. Basterà trovarsi nel match "finale" e attivarla quando il nemico ha solo il 35% dell'energia.

Un'altra novità che i PS MANIACI ameranno è il Legion Mode (ripreso dalla versione PSP), una specie di gioco di strategia in cui dovete spostare i membri della vostra squadra su una mappa per conquistarne le caselle, ovviamente attraverso un combattimento.

Le vere novità al cast sono limitate a due nuove entrate, ovvero Tsubaki e Hazama. La prima è una combattente molto facile da usare ed efficace nel combattimento ravvicinato, mentre il secondo è un personaggio più complesso da padroneggiare, ma capace di muoversi molto veloce. Oltre a una nuova linea narrativa con vari punti di snodo per ogni personaggio, le novità finiscono qui. Gran parte dei combattenti hanno le stesse animazioni del primo episodio e anche molti fondali sono evidentemente riciclati. Sotto il profilo della meccanica di combattimento è stato migliorato il sistema di controllo generale, rendendolo più facile da assimilare. La sparizione del Barrier Burst a favore di due nuove tecniche difensive (Break Burst e Guard Primer System) rende ora più semplice giocare utilizzando una tecnica passiva.

Continuum Shift non è certo un enorme passo avanti rispetto al suo predecessore, ma un ulteriore miglioramento di un gioco già quasi perfetto. Se non avete in collezione Calamity Trigger, non fatevi sfuggire questo sequel, altrimenti valutatene l'acquisto sapendo che almeno un 70% dell'originale è rimasto invariato. OFF

Ogni personaggio può contare su uno speciale attacco Drive che attiva il suo potere speciale e che caratterizza fortemente lo stile di combattimento.



NON RACCONTIAMO STORIE...

Se vi siete persi Calamity Trigger, non avete potuto apprezzare una della caratteristiche più particolari della saga BlazBlue, ovvero la storia. A differenza di altri picchiaduro, la narrazione che collega i vari scontri è affascinante e piacevole da seguire. Questo secondo capitolo va ulteriormente a fondo nel mondo di BlazBlue e presenta bivi narrativi in cui le vostre scelte influiranno sull'evolversi del gioco.



Delle bellissime illustrazioni accompagnate da testo serviranno per spiegarvi l'evolversi della vicenda.









NAIL'D

SIETE PRONTI A VIVERE UN'ESPERIENZA ADRENALINICA?

prodotto: deep silver
sviluppo: techland
giocatori: 1-12

Nail'd rappresenta la nuova intrigante sfida lanciata da Techland, ambiziosa software house polacca responsabile di Call of Juarez: Bound in Blood. Con questo titolo, gli sviluppatori hanno voluto dare una ventata di novità al genere delle corse arcade basate su ATV (quad) e MX (moto da cross). Il loro obiettivo dichiarato consisteva nel realizzare un gioco adrenalinico che puntasse tutto sulla velocità e possiamo tranquillamente anticiparvi che i ragazzi del team sono riusciti nell'intento!
Come già accennato, Nail'd può essere catalogato come un classico gioco di corse arcade che vi metterà alla guida di due generi di veicoli. Prima di ogni gara, vi troverete davanti una non particolarmente ispirata fase dedicata alla personalizzazione, in cui dovrete creare il vostro pilota virtuale e apportare modifiche estetiche ai vostri veicoli. Terminata questa breve sessione di customizzazione, potrete finalmente prendere parte alla modalità di gioco denominata Torneo composta da ben 50 tracciati dislocati in quattro grandi aree geografiche: Arizona, Grecia, Ande e Yosemite National Park (California).
La grande innovazione che distingue questo titolo dagli altri dello stesso genere è rappresentato dalla particolare conformazione delle piste. Ogni circuito va infatti sfruttato sia in orizzontale che in verticale, consentendovi così di scegliere e percorrere strade diverse per cercare di sopravanzare sul traguardo i vostri avversari. Ma attenzione al percorso che deciderete di affrontare... a seconda del sentiero scelto vi potrete imbattere in ostacoli più o meno ardui da superare. Questo è uno degli aspetti più interessanti dell'intera produzione, visto che trovare il percorso ottimale avrà un'importanza vitale nell'economia della gara, a maggior ragione considerando il fatto che non esisteranno tratti di strada ripetitivi.
Ma il vero fiore all'occhiello è senza ombra di dubbio il divertentissimo e adrenalinico comparto gameplay. Il sistema dei comandi risulta sin da subito immediato e appagante, soprattutto grazie alla spettacolarità e all'incredibile senso di velocità che il titolo trasmette. Visto l'approccio di guida prettamente arcade, non poteva mancare un'arma segreta a disposizione per sbaragliare la concorrenza. Si tratta, ovviamente, dell'importantissimo Turbo (attivabile con il tasto quadrato o L1). Quest'ultimo è costituito da una barra che andrà riempita nel corso delle gare attraverso la realizzazione di evoluzioni dal forte contenuto spettacolare, oppure sfrecciando all'interno di alcuni cerchi di fuoco sparsi lungo i tracciati. Questa particolare abilità va sfruttata frequentemente per raggiungere più facilmente parti del circuito altrimenti inaccessibili, saltando sulle piattaforme o sui numerosi elementi di gioco presenti su schermo.
Nail'd offre un'esperienza abbastanza impegnativa, grazie anche all'ottima

grafica 3.0
sonoro 4.0
giocabilità 4.0

verdetto
cosa ci piace
Gameplay adrenalinico, concept di gioco originale e impianto tecnico di discreta qualità.
cosa no
Alcuni fastidiosi cali di fluidità.

3.5 su 5.0





DIVERTIMENTO ANCHE IN COMPAGNIA

Nail'd può sfoggiare un comparto multiplayer interessante e divertente. Oltre alla possibilità di gareggiare online in 12 contemporaneamente e di inserire i propri risultati all'interno di una classifica generale, ci sono delle opzioni molto speciali. La Stunt Challenge, in cui il punteggio è legato alle combo eseguite tramite il binomio Boost-salti, e Detonator, dove il giocatore si porta sulla schiena una bomba da lanciare agli avversari prima che scoppi. Queste due ultime modalità potranno essere scaricate dal PlayStation Network.





L'ottimo motore grafico implementato in Nail'd ha permesso agli sviluppatori di regalare al giocatore degli scorci paesaggistici davvero di impatto e visivamente impressionanti.





Intelligenza Artificiale degli avversari e al ritmo frenetico delle corse. Nonostante le curve vengano segnalate con vistosi cartelli stradali, tutto sfreccia a velocità talmente elevata che spesso vi schianterete contro qualche ostacolo senza neanche rendervene conto. Per complicare ulteriormente la vostra vita di piloti virtuali, i ragazzi di Techland hanno disseminato lungo i percorsi degli elementi di disturbo e di distrazione, come frane, alberi in caduta libera, treni in corsa e altro ancora. Ciò rende le situazioni di gioco più imprevedibili e avvincenti, migliorando e complicando sensibilmente le sfide. Menzione particolare merita il buon comparto multiplayer, che permette fino a un massimo di 12 giocatori di gareggiare online. Anche dal punto di vista squisitamente tecnico bisogna fare i complimenti a questi sviluppatori, poiché, grazie all'utilizzo dell'ottimo motore grafico Chrome Engine (lo stesso ammirato in Call of Juarez: Bound in Blood), sono riusciti a ricreare ambientazioni realistiche e molto varie. Non mancheranno, infatti, foreste, colline, tratti innevati e deserti, tutti curati nei minimi dettagli e con una buona profondità visiva, anche se a causa della notevole velocità complessiva del prodotto, talvolta abbiamo assistito a dei fastidiosi cali di fluidità. Di ottimo livello anche il comparto audio che farà da sottofondo alle vostre adrenaliniche corse, e che può vantare una track list ricca di brani rock/metal, tra cui spiccano gruppi del calibro degli Slipknot e dei Queens of The Stone Age, i quali accompagnano piacevolmente le intricate sfide. Nail'd è un gioco di corse adrenalinico, spettacolare e coinvolgente. Se aggiungiamo a questo una grafica discreta e una modalità multiplayer all'altezza della situazione, avrete tra le mani un titolo che merita la vostra attenzione! OFF



Ovviamente ci sarà largo spazio per la personalizzazione del pilota e del veicolo, grazie anche a dei contenuti sbloccabili durante il corso della modalità Torneo.

LA POTENZA È NULLA SENZA L'AIR CONTROL

Techland ha inserito all'interno dei numerosi circuiti una serie di piattaforme e rampe di lancio, le quali consentiranno ai giocatori di compiere dei salti che andranno a infrangere qualsiasi legge fisica. In queste situazioni, dovrete fare buon uso del sistema "air control", ossia una meccanica di gameplay che vi permetterà di controllare la posizione del veicolo durante le vertiginose fasi di volo.



PS3

THE SLY COLLECTION



IL RITORNO DEL PROCIONE... IN HD

prodotto: SCEE
sviluppo: sucker punch
giocatori: 1



Non fatevi trarre in inganno dallo stile cartoonesco del titolo, poiché l'atmosfera che si respira nel mondo di Sly è davvero noir e i dialoghi sono maturi.

ON The Sly Collection rappresenta uno dei Blu-ray più attesi dai nostalgici dell'era PlayStation 2, ma deve essere tenuto d'occhio anche da qualsiasi videogiocatore amante del genere platform. Sony ha riunito in un unico grande cofanetto l'intera trilogia di Sly Cooper, per l'occasione rimasterizzata in alta definizione. Per chi non conoscesse la serie, Sly è un simpatico procione che di mestiere fa il ladro gentiluomo (una sorta di Arsenio Lupin in salsa animale) e la sua banda è composta dall'ippopotamo Murray e dalla tartaruga Bentley, rispettivamente i muscoli e il cervello della gang, suoi vecchi amici e compagni di orfanotrofio.
I tre episodi in questione sono Sly Raccoon, Sly 2: La banda dei ladri e Sly 3: L'onore dei ladri. Nel corso di questi tre magnifici platform che uniscono il classico gameplay del genere a sezioni stealth che sembrano prese in prestito dalla serie di Metal Dear Solid, il giocatore è chiamato a commettere una serie di furti spettacolari, affrontando contemporaneamente loschi e strani individui capitanati dal cattivo di turno. Non solo, ma dovete fare attenzione anche alla sexy Carmelita Fox, ispettore di polizia che cercherà in tutti i modi di arrestare il vostro protagonista.
Il design e la struttura dei giochi sono rimasti pressoché invariati, visto che ripropongono la medesima quantità di livelli, enigmi ambientali e nemici da sconfiggere. Anche il sistema del gameplay non ha subito modifiche rilevanti. Di base si tratta di platform con molte sezioni action e fasi stealth, che grazie alla veste grafica in cel shading ora interamente in HD e il supporto per il 3D regalerà dei momenti veramente scenografici e suggestivi. Le uniche (ma interessanti) aggiunte introdotte dai ragazzi di Sucker Punch riguardano una serie di mini-giochi pensati appositamente per essere giocati con la periferica PlayStation Move.
Insomma, l'operazione revival riesce alla grande e convince decisamente, grazie a un materiale di base che era e continua a essere assolutamente di prima qualità. Che l'abbiate già giocato a suo tempo o che ve lo siate perso, vale in ogni caso la pena di godervelo in questa nuova veste in alta definizione. OFF



grafica 4.0
sonoro 3.5
giocabilità 4.0

verdetto
+ cosa ci piace: La nuova veste grafica in HD e l'umorismo di Sly.
– cosa no: Il doppiaggio in italiano non sempre all'altezza della situazione.

4.0 su 5.0

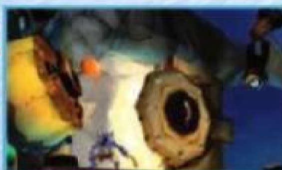
LA STORIA DI UN MITO

Il primo gioco della serie, Sly Raccoon, è arrivato nel 2002 su PlayStation 2 e ha ottenuto fin da subito un discreto successo grazie alla sua spettacolare presentazione grafica e al carisma del suo personaggio. Il secondo episodio, Sly 2: La banda dei ladri è uscito nel 2004 ed è probabilmente il più riuscito della saga. L'anno seguente, infine, è stata la volta di Sly 3: L'onore dei ladri, gioco sì divertente, ma forse un po' fiacco.



Il primo episodio della serie è rimasto nella testa e nel cuore dei nostalgici videogiocatori della mitica PlayStation 2, grazie a una grafica (per l'epoca) accattivante e particolare.





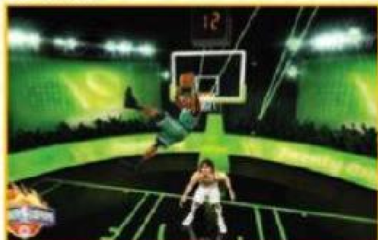


Nel corso delle avventure ampio spazio sarà dedicato alle fasi stealth. In questo caso utilizzerete un bizzarro travestimento per sorprendere alle spalle il nemico di turno.





Come potete notare i volti sotto forma di caricatura e i corpi degli atleti rendono l'esperienza di gioco molto esilarante e divertente.



UN MULTIPLAYER CHE AMPLIFICA IL DIVERTIMENTO

La modalità multiplayer di NBA Jam rappresenta il fiore all'occhiello dell'intera produzione, grazie alla possibilità che fino a quattro giocatori contemporaneamente hanno di prendere parte a divertentissimi minigiochi. Per esempio, "Smash" si presenta come una partita normale ma con lo scopo di distruggere il canestro avversario a suon di schiacciate; "Elimination", invece, è una gara di punti nella quale viene eliminato colui che ha realizzato meno punti degli altri; infine "Domination" vi costringe a prendere il controllo di varie zone del campo, segnando dei canestri, in maniera tale da moltiplicare il vostro punteggio finale.







PS3

NBA JAM

IL RITORNO DI UN MITO!

prodotto: Electronic Arts
sviluppo: EA Canada
giocatori: 1-4



Le schiacciate in NBA Jam giocheranno un ruolo fondamentale, visto che rappresentano il punto di forza del comparto gameplay.

grafica 3.0
sonoro 3.0
giocabilità 4.0

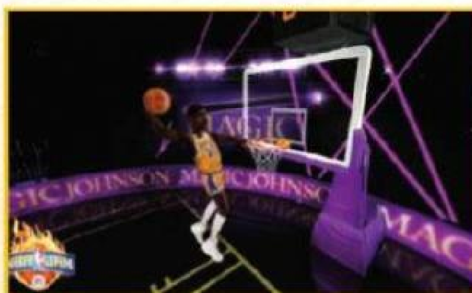
verdetto
cosa ci piace Il divertimento fedele all'originale e la modalità multiplayer.
cosa no La modalità single player che alla lunga potrebbe annoiare.

3.5 su 5.0

ON NBA Jam è un gioco di basket dall'approccio completamente arcade che fu sviluppato nel lontano 1993 da Midway. Finalmente, a distanza di 17 anni dalla sua prima release, Electronic Arts è riuscita a realizzare la trasposizione in chiave moderna del gioco originale. Le partite si svolgono all'interno di campi piuttosto fedeli alle loro controparti reali, ma le squadre sono composte da due soli giocatori (uno lo guiderete voi, l'altro la CPU) che si daranno battaglia per raggiungere la vittoria utilizzando qualsiasi mezzo. Infatti non esistono falli e tutto è consentito, tranne l'infrazione di passi e il goal tending (blocco della palla durante la parabola discendente verso il canestro).
Da ciò ne deriva uno stile di gioco decisamente spettacolare e iperbolico, che vi consentirà di far effettuare ai vostri cestisti virtuali delle vere e proprie acrobazie, come delle schiacciate assurde che sfidano le leggi di Newton e tiri impossibili da distanze siderali. Inoltre, è possibile usufruire di una tecnica segreta: si tratta del "turbo" che vi consente di aumentare esponenzialmente la velocità dei personaggi. Come se non bastasse, c'è anche una modalità denominata "on fire", attivabile quando uno stesso giocatore realizza tre canestri consecutivi. In questo contesto, la palla diventerà fiammeggiante e sarà più facile fare punto, visto che verrà incrementata la precisione dei tiri.

Tecnicamente parlando, il titolo è un prodotto di poche pretese, visto che il punto di forza su cui hanno fatto leva i ragazzi di EA Canada è rappresentato dalla semplicità e dall'effetto stilistico esilarante. Questo intento è sottolineato anche dal design dei personaggi: i volti reali degli atleti sono riprodotti sotto forma di caricatura, sembrano incollati ai corpi e i loro movimenti più o meno innaturali conferiscono al gioco un effetto quasi grottesco, ma di certo capace di strappare una risata all'utenza.
Tutto sommato, ci voleva un remake di NBA Jam nella nuova generazione, soprattutto considerando che risulta ancora oggi divertente, grazie ad un gameplay collaudato e immediato, oltre a una modalità multiplayer davvero godibile. L'unica perplessità rigurda la scelta di farlo uscire come gioco completo... se fosse stato un titolo da PSN sarebbe stato perfetto. OFF











LITTLEBIGPLANET 2

LA VOSTRA CREATIVITÀ È IL SOLO LIMITE

prodotto: sony
sviluppo: media molecule
giocatori: 1-4

grafica 5.0
sonoro 5.5
giocabilità 4.5

verdetto

+ cosa ci piace: La facilità con cui si possono creare tanti tipi di giochi differenti
- cosa no: I sackboy sono simpatici, ma si sente la necessità di potersi personalizzare maggiormente i personaggi.

5.0 su 5.0

UM Avere nella propria collazione il primo LittleBigPlanet è giocarlo come un qualsiasi Platform game è un po' come possedere una Ferrari e usarla solo per andare a comprare il latte la domenica mattina! Certo, la sua modalità storia presentava un mondo colorato, spettacolare da vedere e popolato da personaggi dannatamente "carini"... ma in generale l'azione non raggiungeva mai il livello qualitativo dei classici platform di Nintendo e Sega. Ciò che rende LittleBigPlant un progetto unico nel suo genere è la sua capacità di trasformare chiunque in un game designer grazie a un editor semplice e intuitivo.

Almeno questa era la sensazione iniziale... perché finché ci si limitava a creazioni basilari, tutto procedeva a meraviglia, ma quando si cercava di dare vita a qualcosa di più complesso la frustrazione era dietro l'angolo. Chiunque si sia cimentato seriamente nella creazione di livelli per il primo LittleBigPlanet si sarà sicuramente trovato a inveire contro lo schermo vedendo l'intera creazione crollare improvvisamente dopo lo spostamento del più remoto e inutile elemento del fondale... oppure esplodere di rabbia perché dopo ore di paziente lavoro, la modifica più stupida causava cambiamenti assolutamente imprevedibili. Ma questo non ha fermato i più temerari, che incuranti delle limitazioni del sistema hanno dato vita tipologie di gioco davvero sorprendenti. Chiunque di voi abbia frequentato online i numerosi livelli creati dagli utenti, si sarà imbattuto sicuramente in piccoli gioielli che grazie a ingegnose trovate "tecniche" raggiungevano risultati inimmaginabili capaci di scavalcare i limitati strumenti dell'editor... e a meno che siate voi gli autori di quelle prove di genialità, sarete rimasti a bocca aperta domandandovi se mai sareste stati capaci di replicare quel risultato.

Ora finalmente potrete farlo! LittleBigPlanet 2 nasce proprio dalla volontà di permettervi di dare libero sfogo alla



UNA STORIA TUTTA NUOVA

È indubbio che il vero potenziale di LittleBigPlanet 2 è rappresentato dall'editor che vi permette di progettare i vostri videogiochi... ma se la vostra creatività dovesse limitarsi a impilare tre formine di legno, vi assicuriamo che troverete divertimento sufficiente nella storia principale e nelle missioni secondarie.



Nella modalità storia dovrete combattere un grosso mostro aspirapolvere viaggiando per incontrare vari Creatori. Come sempre, aspettatevi livelli colorati popolati da personaggi indimenticabili.





Se dovessimo dare un voto solo alla modalità "Storia" di LittleBigPlanet 2, ignorando completamente l'editor, il gioco si meriterebbe un bel 4,5!

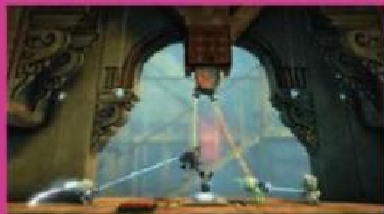




vostra creatività attraverso un editor ancora più completo e versatile, ma caratterizzato da strumenti talmente semplici da usare che anche un principiante assoluto sarà in grado di ottenere risultati stupefacenti in pochi minuti!
Vi basterà infatti pochissimo per realizzare emozionanti sequenze non interattive con tanto di movimenti di inquadratura, infarcire il vostro gioco di nemici dotati di una raffinata intelligenza artificiale, costruire ampi livelli con tanto di veicoli da utilizzare o dare vita a enigmi da risolvere diabolicamente complessi... tutti risultati che prima potevate solo sognare.
È chiaro che gli sviluppatori di Media Molecule, hanno analizzato con grande attenzione ciò che un game designer casalingo desiderava realmente fare e con questo seguito gli hanno fornito tutti gli strumenti necessari per farlo.
La struttura centrale dell'editor è rimasta la stessa. Posizionando e plasmando vari materiali come legno, vetro o spugna e collegandoli a interruttori, carrucole e motori si può costruire praticamente qualunque cosa... ma anche in questa struttura base ci sono alcune piccole novità che

fanno un'enorme differenza. Per esempio, ora potete spostare il lazo luminoso (il Popit) sopra un qualsiasi elemento e premere L1 per renderlo invisibile. Se avete esperienza di costruzione di livelli nel primo LittleBigPlanet, capirete subito quanto questa novità faciliti la progettazione dei fondali (e soprattutto risolve il bug che causa il crollo di interi livelli semplicemente per l'eliminazione microscopico elemento).
Costruire fondali da ora una sensazione di maggiore stabilità, facendo sparire l'impressione che tutto possa crollare da un momento che percepivamo nel primo gioco.
Se poi andiamo ad analizzare i tool di creazione "avanzata" è qui che le cose diventano sublimi!
Gli interruttori e i sensori dell'originale vi permettevano azioni semplici come sbloccare una porta o far muovere una piattaforma. Se volevate ottenere qualcosa di più complesso, dovevate costruire voi dei complicati meccanismi fatti di pistoni, motori, corde, ingranaggi... roba da veri in-

Date libero sfogo al regista che c'è in voi grazie alla possibilità di creare delle sequenze non interattive con tanto di cambi d'inquadratura e parlato sincronizzato con gli eventi.



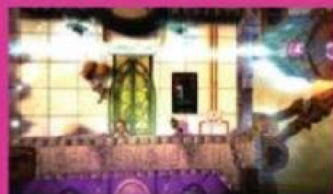
Per rendere l'azione ancora più frenetica è presente una modalità cooperativa in cui potrete affrontare i livelli insieme ad altri tre giocatori.



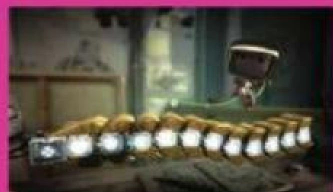
Anche se non costruirete mai nulla LittleBigPlanet 2 è un un pacchetto imperdibile, carico di potenziale creativo e gameplay fantasioso.

IMPARARE È SEMPLICE

Un nuovo sistema di tutorial vi permette di familiarizzare più efficacemente con i nuovi strumenti. Nel primo gioco si doveva seguire una fase dopo l'altra per sbloccare le relative opzioni, qui potrete invece guardare il tutorial che volete in qualsiasi ordine. Questo significa che potrete imparare e progredire al ritmo che preferite.



Strumenti come il Controlinator e il Sequenziatore vi sembrano troppo complessi per un principiante come voi? Nessun problema, deciderete voi quando seguire il tutorial che ve ne spiega le funzioni.



Scegliendo voi quando e quale tutorial seguire, avrete modo di costruirvi un personale "un piano agli studi" delle potenzialità del gioco, e questo rende tutto più semplice.

generi. Ora tutto si risolve nell'uso di schede circuiti programmabili. Facciamo un esempio pratico, immaginiamo che vogliate crearvi il vostro piccolo clone di Metal Gear Solid. Ovviamente avete bisogno di guardie che possano individuare il vostro eroe! Niente di più facile... Per prima cosa userete un Sackbot, ovvero uno Sackboy (questo è il nome dei buffi omini di pezza di LittleBigPlanet) controllato dalla Intelligenza Artificiale. Questi Sackbot possono essere utilizzati per dare vita a personaggi non giocanti con cui far interagire l'eroe, oppure per interpretare i cattivi da affrontare. Potrete assegnargli azioni semplici (come inseguire il protagonista o fuggire in un direzione) e conferirgli specifiche espressioni facciali per renderli ancora più convincenti nel loro ruolo. Nel nostro esempio, una faccia seria e un costume militare non sono sufficienti allo scopo, così attiviamo la nuova scheda circuito del Sackbot per aggiungere un sensore capace di individuare il giocatore e un contatore per registrare le volte che si viene scoperti. È anche possibile abbinare anche una "bocca magica" così che il Sackbot possa esclamare il tipico "!" quanto vi vede. Tutto questo è fattibile in modo intuitivo e veloce.

Sono stati poi introdotti molti nuovi strumenti di gioco come il Grabinator che vi permette di trasportare gli oggetti, il Rampino per farvi dondolare tra i fondali e il Creatinator, una specie di arma capace di sputare ogni genere di proiettile. Avrete poi modo di cambiare il centro



Con un po' d'impegno potrete realizzare per i vostri "cattivi" delle Intelligenze Artificiali davvero evolute.



Grazie al Controlinator sarà semplicissimo far prendere il controllo al giocatore di uno struzzo a reazione come questo.

ORA È TUTTO PIÙ SEMPLICE

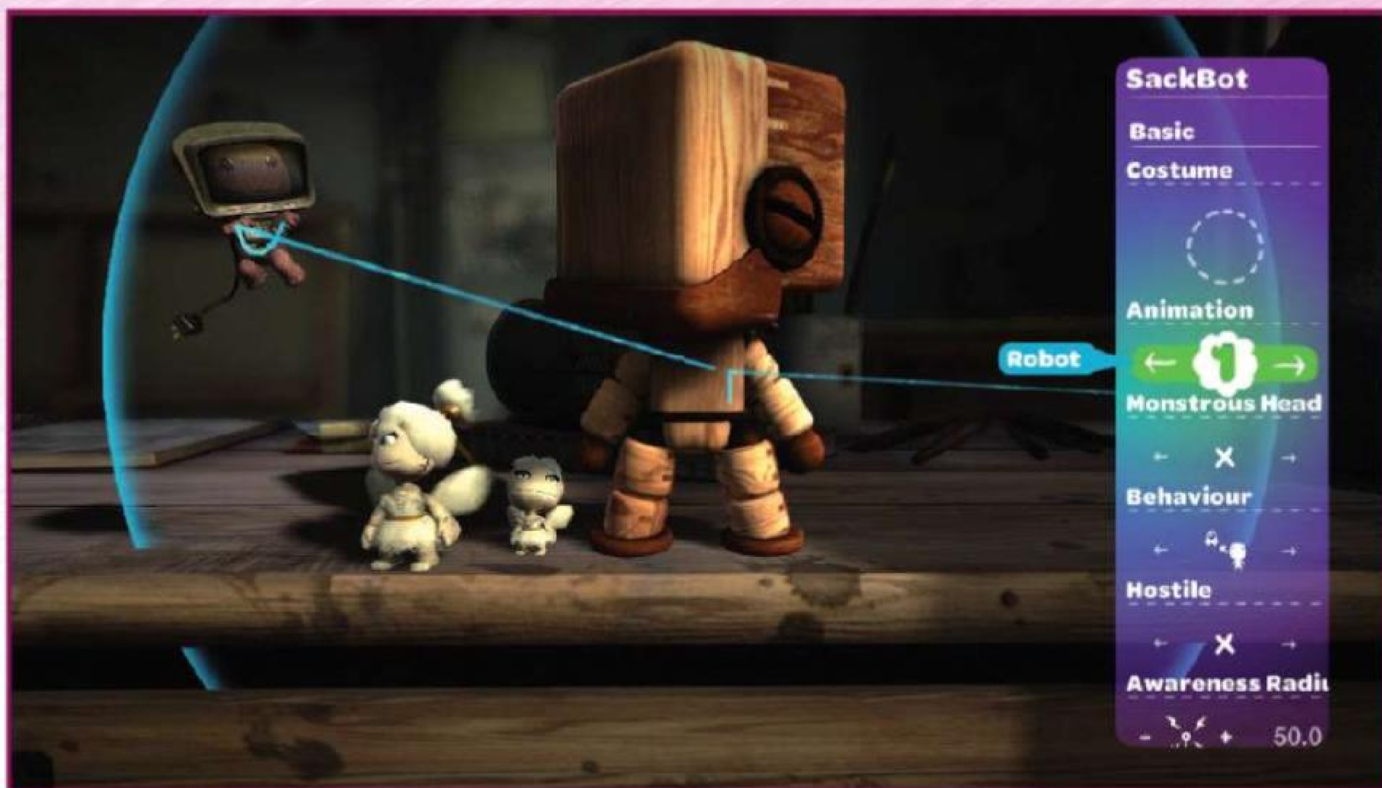
Come vi abbiamo raccontato nella recensione, LittleBigPlanet 2 presenta numerosi nuovi strumenti in grado di garantirvi più semplicità e flessibilità nella creazione dei vostri capolavori. Eccovene alcuni:



SCHEDE CIRCUITO: Permettono di collegare sensori, interruttori, timer e altro per generare l'Intelligenza Artificiale dei nemici e creare modelli di comportamento anche piuttosto complicati.



POWER-UP: Potete usarli per attivare poteri speciali al Sackboy. In questa categoria rientrano il Creatinator (uno spara proiettili), il Grabinator (per spostare oggetti) e il Rampino.





Si possono ancora utilizzare D-pad e l'inclinazione del DualShock per far cambiare espressione al Sackboy.





di gravità. Posizionandolo sul fondo della vostra creazione, otterrete una visuale a volo d'uccello dell'azione, così da permettervi di creare tutta una serie di nuovi giochi, come una titolo di corse, oppure un clone di Pac Man. Altra novità importantissima è il Controlinator, con cui potrete assegnare azioni specifiche a ogni input del DualShock. In questo modo potrete usare R2 per far accelerare la vettura che avete costruito, oppure creare un sistema di controllo unico per la gallina robot gigante che farete usare al vostro Sackboy.

C'è poi il Sequenziatore che rappresenta una linea temporale da usare per far accadere particolari eventi in determinate situazioni. Utilissimo per far cambiare inquadrature durante le vostre sequenze non interattive, ma anche per far avvenire eventi spettacolari sul fondale nel corso del vostro gioco.

Certo, molte delle cose che vi abbiamo descritto si potevano ottenere anche nel gioco originale, ma solo dopo ore di progettazione... qui invece le realizzerete senza il minimo sforzo.

LittleBigPlanet 2 porta a compimento quello che era il sogno del primo episodio, ovvero fornire a chiunque uno strumento semplice e immediato da usare, per creare finalmente il videogioco dei suoi sogni.

Noi lo consigliamo a chiunque, perché è come comprare un'enorme baule di costruzioni con cui dare vita a ogni vostra fantasia!

Non vi sentite abbastanza creativi? Tranquilli cambierete idea dopo che avrete passato mezz'ora nell'editor! E poi ci sono sempre le migliaia di livelli creati dagli altri utenti da sperimentare (questo sequel è completamente compatibile con tutte le creazioni realizzate con LittleBigPlanet 1). Ovviamente non manca una modalità storia principale che ora permette di giocare in quattro contemporaneamente ed è in grado di tenervi impegnati per ore... anche se ancora una volta manca il bersaglio di raggiungere le vette di un Super Mario World, ma questa è forse una missione impossibile anche per i Sackboy.

Difficilmente troverete un titolo per PS3 più longevo e vario di LittleBigPlanet 2... non comprarlo sarebbe un vero errore! OFF



CONTROLINATOR: Vi permette di collegare un'azione specifica a ogni pulsante o stick del DualShock. Potrete anche usarlo per attivare interruttori e volare gli oggetti.



PIATTAFORME DI SALTO: Dimenticatevi i complessi pistoni del capitolo precedente e dite "ciao" a queste semplici tavole a molla che vi permettono di decidere la potenza della spinta.



Le recensioni NETWORK



[DOWNLOAD]


DA SCARICARE


NON C'È MALE


DA EVITARE



Anche in questa nuova avventura i sistemi di copertura giocheranno un ruolo fondamentale all'interno del comparto gameplay, visto che Joe si troverà invischiato in numerose sparatorie.

> SHOOTER ARCADE]

Joe's Adventure adotta un sistema gameplay tipico degli shooter arcade. Infatti, lo svolgimento di ogni singola missione (principale o secondaria che sia) è caratterizzato da un sistema di punteggio che varia a seconda della precisione dei colpi inferti, delle combo di uccisioni eseguite, del tempo impiegato per portare a compimento l'obiettivo e dei chilometri percorsi ad alta velocità.

MAFIA II: JOE'S ADVENTURE

SIETE PRONTI A SCOPRIRE ALCUNI RETROSCENA LASCIATI IN SOSPESO IN MAFIA II?

prodotto: 2k games sviluppo: 2k czech giocatori: 1 lingua: italiano



grafica 3.5
sonoro 4.5
giocabilità 3.0
3.5 su 5.0

ON Il primo contenuto scaricabile di Mafia II, intitolato Jimmy's Vendetta, vi aveva permesso di scoprire nuove location della bellissima città di Empire Bay. Con il secondo contenuto scaricabile, Joe's Adventure, avrete invece la possibilità di sciogliere alcune questioni irrisolte, lasciate in sospeso più o meno volontariamente nella trama originale del gioco. Il giocatore impersona il rozzo ma simpatico Joe Barbaro, il migliore amico di Vito Scaletta. Quest'ultimo è stato arrestato dalla polizia a causa di una soffiata anonima che lo ha incastrato. Da questo momento in poi, Joe si metterà alla disperata ricerca di questi doppiogiochisti, cercando di salvare l'amico dalla prigionia. Il vostro ruolo, quindi, consiste nell'aiutare il protagonista a portare a termine alcune missioni per permettere, in un secondo momento, a Vito Scaletta di consumare la sua personale vendetta.
Per l'occasione, i ragazzi di 2K Czech hanno cercato di rendere il comparto gameplay più vario e divertente rispetto a Mafia II e al primo contenuto. Ora, infatti, le missioni concedono al giocatore più libertà di scelta rispetto al passato, visto che non vanno seguite obbligatoriamente in maniera lineare. Con Joe Barbaro potete svolgere una vasta gamma di incarichi, che vanno dalle semplici scazzottate e inseguimenti a bordo di vetture, fino ad arrivare a vere e proprie sessioni stealth.
Sia dal punto di vista grafico che sonoro, il contenuto di gioco ha mantenuto i pregi e i difetti dell'originale: doppiaggio in italiano da Oscar, ottima realizzazione della città di Empire Bay e alcuni problemi di cali di frame rate. Joe's Adventure, grazie a una nuova trama e alla presenza dello spaccone Joe Barbaro, e nonostante un'Intelligenza Artificiale nemica a tratti imbarazzante, risulta essere un ottimo prodotto. Il costo di questa avventura aggiuntiva è di 10 euro, e, viste la qualità e la longevità (che si attesta intorno alle 10 ore), merita assolutamente l'acquisto! OFF



["Una buona espansione del mondo di Mafia II, caratterizzata da un protagonista carismatico e da una buona varietà d'azione. Non fatevelo sfuggire!"]









BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - VIETNAM

LA COOPERAZIONE È L'UNICO MODO PER VINCERE QUESTA "GUERRA SPORCA"

prodotto: electronic arts sviluppo: dice giocatori: 24 lingua: italiano



grafica 4.5
sonoro 4.5
giocabilità 5.0
5.0 su 5.0

ON Con questo primo Expansion Pack multiplayer pensato per il celebre FPS bellico Battlefield: Bad Company 2, DICE, software house svedese, ha voluto catapultare il giocatore all'interno di un teatro di battaglia completamente nuovo e altrettanto vasto e famoso: quello del Vietnam. Il contenuto scaricabile in questione arricchirà notevolmente la già corposa modalità multigiocatore presente nel titolo originale. Dal punto di vista grafico, l'add-on poggia su una solida base, ossia il motore grafico Frostbite 2.0, che ha permesso agli sviluppatori di ricreare in maniera fedele una serie di location tipiche della regione del Sud-est Asiatico, caratterizzate da una fitta vegetazione e da numerosi corsi d'acqua. Per l'occasione, sono stati rivisitati completamente i vari modelli poligonali dei soldati: quelli americani sono riconoscibili dalle tute mimetiche verdi e dalle bandane, mentre i vietnamiti dai vistosi cappelli di paglia gialli.
Ma il fiore all'occhiello dell'intera produzione è il gameplay, completamente rinnovato e adattato al contesto storico in questione. Bad Company: Vietnam è focalizzato sul gioco a squadre (Marines da una parte e Vietcong dall'altra) che si daranno battaglia all'interno di quattro inedite mappe, ognuna delle quali andrà affrontata con approcci bellici diversi a seconda della conformazione del territorio. Ogni singolo giocatore di uno specifico esercito dovrà cooperare con gli altri membri per portare a termine alcuni obiettivi, tra cui far saltare in aria veicoli e fortificazioni nemiche e conquistare aree strategiche di importanza vitale per le relative squadre. Il gameplay è stato migliorato ulteriormente dalla presenza di nuove armi e nuovi veicoli da utilizzare per sconfiggere i vostri avversari di turno. Per esempio, potrete equipaggiarvi con il fucile AK-47 o con il devastante lanciafiamme (tanto per poter blaterare anche voi frasi a effetto come "Adoro l'odore del napalm di mattina!"), oppure guidare un potentissimo elicottero per compiere attacchi dal cielo.
In conclusione, Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam non snatura la saga, bensì apporta alcune piccole modifiche che rendono il gioco più vario e divertente. Il prezzo di questa espansione è fissato sui 15 euro... un po' alto per un semplice contenuto aggiuntivo, ma ottimo se confrontato con la qualità e la longevità infinita del prodotto! OFF

LA GIUNGLA È PIENA DI INSIDIE

Il team di sviluppo DICE ha sviluppato 4 mappe di gioco nuove di zecca che permettono al giocatore di sfruttarle appieno a seconda della loro morfologia territoriale. Per esempio, ci saranno location in cui predominano una fitta vegetazione, utile per mimetizzarsi e attaccare di nascosto i nemici. Oppure campi aperti in cui gli utenti esperti in dinamiche di cecchinaggio troveranno il loro habitat naturale.



I soldati presenti in Bad Company 2 - Vietnam sono più dettagliati e riconoscibili rispetto al gioco originale. Che ne pensate di questo Vietcong e del suo cappello di paglia?



Un espansione di qualità dedicata agli appassionati del multiplayer online. Ci sono nuove armi, nuovi mezzi e nuove mappe in grado di farci vivere l'emozioni della guerra in Vietnam. Se non vivete di solo "single player", dovete assolutamente provarlo.





I fantasmi dormono in alcuni punti del labirinto e inizieranno a seguirvi solo quando gli passerete affianco.



PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX

IL VIDEOGIOCO NELLA SUA FORMA PIÙ PURA

prodotto: namco bandai sviluppo: namco bandai giocatori: 1



grafica 4.5
sonoro 4.5
giocabilità 5.0
5.0 su 5.0

ON Per festeggiare il 30° anno di vita della sua gloriosa mascotte, la Namco (ora Namco Bandai) ci regala quello che possiamo definire "il videogioco perfetto". Con questo non vogliamo dire che Pac-Man Championship Edition DX sia il migliore videogame mai prodotto, ma che rientra in quella stretta cerchia di titoli in grado di proporre il divertimento elettronico nella sua forma più pura. Un vero distillato di giocabilità in grado di coinvolgere immediatamente qualunque giocatore prenda in mano il DualShock, ipnotizzandolo con una meccanica tanto semplice quanto avvincente e costringendolo continuamente a iniziare una nuova partita per cercare di conquistare il punteggio più alto!
Pac-Man Championship Edition DX non basa la sua forza su una grafica poligonale sconvolgente o su una narrazione hollywoodiana, anzi di tutto questo non c'è assolutamente traccia... qui tutto si basa su un'idea geniale e una realizzazione pratica ineccepibile.
Se nel Pac-Man originale la sfida era sopravvivere labirinto dopo labirinto, qui tutto è incentrato sul tentativo di raggiungere il miglior punteggio possibile. Ogni sfida che intraprenderete ha un limite massimo di tempo e i vostri nemici non rappresenteranno poi una minaccia così terribile. Il loro schema di movimento è facilmente intuibile visto che in pratica si limitano a inseguirvi. Se poi vi cacciate in una situazione pericolosa, il gioco rallenta leggermente e vi permette di usare una delle "bombe" in vostro possesso per far saltare via i nemici nelle vicinanze. Insomma, morire è un evento piuttosto raro... e comunque la scorta di "vite" vi permetterà di concentrarvi unicamente sul cercare di generare la fila più lunga di fantasmi che vi seguono per poi mangiarli tutti in sequenza quando finalmente deciderete di inghiottirete il pillolone potenziante.
Diverse modalità di sfida, 9 differenti labirinti e tre diversi traguardi (punteggio più alto, combo di Fantasmi e prova a tempo) rendono Championship Edition DX un titolo anche sufficientemente vario per incollarvi allo schermo per ore! Se quello che cercate è divertimento allo stato puro, avete trovato il gioco che fa per voi! OFF

SCEGLI IL TUO STILE

Un aspetto che farà la felicità degli appassionati di Pac-Man è la possibilità di selezionare lo stile grafico dei personaggi e del labirinto. Ci sono alcune combinazioni preconfigurate, ma avrete comunque l'opzione di personalizzarvi liberamente lo stile. Volete un effetto neon o uno pseudo 3D anni 90? A voi la scelta!





Non fate l'errore di considerare Championship Edition DX un titolo per soli amanti di videogiochi classici. Questo capolavoro di giocabilità è un gioiello che non può mancare nella collezione di ogni vero appassionato di videogame

A conti fatti l'elemento più deludente del gioco è il sonoro, poco più che sufficiente. Certo avrete poco tempo per ascoltare la qualità delle musiche e dei rombi del motore.







SPLIT/SECOND: VELOCITY

FUORISERIE E TANTE, TANTE ESPLOSIONI

Graficamente il gioco sorprende per la fluidità del motore grafico, capace di gestire tutto ciò che appare sullo schermo senza mai un rallentamento.



prodotto: disney interactive studios
sviluppo: sumo digital
giocatori: 1-4

grafica 4.0
sonoro 3.5
giocabilità 4.5

verdetto
cosa ci piace: Lo stile di gioco frenetico e assuefante
cosa no: Musiche fin troppo dozzinali
4.5 su 5.0

ON Il capitolo originale di Split/Second, uscito su PS3 poco prima dell'estate scorsa, fu un fulmine a ciel sereno. Promosso da scarsa pubblicità e da una distribuzione tutt'altro che capillare, il prodotto Disney seppe stupire e divertire come pochi altri titoli di guida di questa generazione di console.

Il brand per nostra fortuna, a distanza di qualche mese, fa ora il suo ritorno su PSP con questo capitolo sottotitolato Velocity.

L'esperienza a grandi linee si propone come una perfetta riduzione, in dimensioni non certo in termini qualitativi, di quanto ci aveva offerto il predecessore su PS3. Ciò significa che anche questa volta ci ritroveremo alla guida di fuoriserie velocissime in un titolo di corse estremamente arcade. Del realismo, infatti, nemmeno l'ombra. Basta una piccola pressione sul freno per far partire la macchina in chilometriche derapate, mentre, tra una curva e l'altra, potrete ritrovarvi a decine di metri di altezza per salti fuori dall'ordinario. Tuttavia, nonostante già questo sistema di guida frenetico e spericolato offra immense soddisfazioni e divertimento, la particolarità di Split/Second va ricercata nei power up di cui potrete godere in ogni competizione. Derapando, rimanendo nella scia degli avversari e svolgendo altre azioni particolari, riempirete una barra. Quando questa sarà abbastanza piena potrete attivare, quando comparirà una determinata icona, tutta una serie di esplosivi capaci sia di far saltare una semplice auto, sia di sconvolgere l'intero circuito. L'obbiettivo, naturalmente, sarà tanto quello di evitare i power up attivati dagli avversari, quanto di coinvolgere più nemici possibili nelle esplosioni causate da voi e tagliare così per primi il traguardo. Tutto questo era incredibilmente d'impatto sul vostro mega-schermo di salotto collegato alla PS3, mentre il piccolo schermo della PSP non fa certo onore alla spettacolarità di Split/Second. Fortunatamente la meccanica di gioco è sufficientemente solida e divertente da sopravvivere anche al rimpicciolimento.

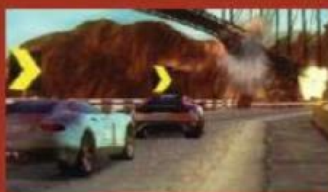
Veloce, frenetico ed estremamente divertente. Velocity convince tanto nell'impostazione del suo gameplay, quanto nell'offerta delle modalità presenti: uno dei migliori giochi di corse arcade disponibili su PSP. OFF

> VELOCITY IN TANTE SALSE]

Altro punto di forza del gioco è la varietà delle corse proposte. Affrontando la stagione, infatti, non dovrete solo gareggiare per arrivare primi al traguardo. Sarete anche sfidati in corse contro il cronometro e a vere e proprie prove di sopravvivenza in cui eludere ogni attacco nemico. Certo non mancano livelli meno ispirati, ma la varietà è sufficientemente ampia per mantenere sempre alto l'interesse del videogiocatore.



Al di là della stagione, comunque lunghissima, Velocity offre anche una serie di sfide da superare per sbloccare ulteriori auto e livelli.



Non manca nemmeno il multiplayer. Il locale fino a quattro giocatori potranno sfidarsi in gare all'ultimo power up: divertente è un termine riduttivo in questo caso.

IL PAGELLONE DI PSMANIA

TUTTI I VOTI DEGLI ULTIMI MESI

Volete sapere quali sono stati i voti che gli ultimi giochi hanno preso su PS MANIA? Eccovi accontentati col nostro pagellone che raccoglie i nostri giudizzi degli ultimi mesi. Così anche se trovate il gioco in offerta speciale, potete sapere se vale i vostri risparmi.

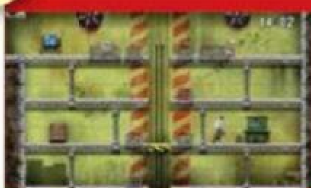
CLICCA SU PS MANIA

UN RAPIDO SGUARDO AI VOTI DEGLI ULTIMI NUMERI DI PS MANIA 3.0

Ace Combat Joint Assault	(PSP)	Namco Bandai	4.0
Assassin's Creed Brotherhood	(PS3)	Ubisoft	5.0
Atelier Rorona	(PS3)	Nis	3.5
Blacklight Tango Down	(PSN)	Ignition	3.5
Call of Duty: Black Ops	(PS3)	Activision	4.5
Castlevania: Lords Of Shadow	(PS3)	Konami	5.0
Dead Rising 2	(PS3)	Capcom	3.5
Dragon Age Origins Witch Hunt	(PSN)	EA	3.0
Dragon Ball: Raging Blast 2	(PS3)	Namco Bandai	3.5
EA Sports MMA	(PS3)	EA	4.0
Enslaved	(PS3) Namco Bandai		4.0
F1 2010	(PS3)	Codemasters	5.0
Fallout: New Vegas	(PS3) Bethesda		4.0
Fist of the North Star: Ken's Rage	(PS3)	Tecmo-Koei	3.0
God of War: Il Fantasma di Sparta	(PSP)	Sony	5.0
Harry Potter e i doni della Morte. parte 1	(PS3)	EA	3.0
James Bond 007: Blood Stone	(PS3)	Activision	3.0
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	(PSP)	Square Enix	4.5
Kung-Fu Rider	(PS3)	Sony	2.0
Lara Croft E Il Guardiano Della Luce	(PSN)	Square Enix	5.0
Mafia II	(PS3)	Take Two	3.5
Majin and the Forsaken Kingdom	(PS3)	Namco Bandai	3.5
Medal Of Honor	(PS3)	EA	3.5
Naruto Sgippuden: Ultimate Ninja Storm 2	(PS3)	Namco Bandai	4.5
NBA 2K11	(PS3)	2k Sports	5.0
Need For Speed: Hot Pursuit	(PS3)	EA	4.5
Phantasy Star Portable 2	(PSP)	Sega	4.0
Red Dead Redemption - Undead Nightmare	58 (PSN)	Rockstar	5.0
Rock Band 3	(PS3)	EA	5.0
Sengoku Basara: Samurai Heroes	(PS3)	Capcom	2.5
Shank	(PSN)	EA	3.0
Sonic 4	(PSN)	Sega	4.5
Spider-man Shattered Dimensions	(PS3) Activision		4.0
Splatterhouse	(PS3)	Namco Bandai	3.5
Sport Champions	(PS3)	Sony	4.0
Star Wars: Il potere della Forza II	(PS3)	Activision	3.0
Start the Party	(PS3)	Sony	2.5
The Fight: Lights Out	(PS3)	Sony	2.0
The Shoot	(PS3)	Sony	3.0
The Sims 3	(PS3)	EA	4.0
Time Crisis: Razing Storm	(PS3)	Namco bandai	2.5
Tumble	(PSN)	Sony	3.5
TV SuperStar	(PS3)	Sony	3.5
Vanquish	(PS3)	Sega	4.0
WRC	(PS3)	Black Bean Games	3.5
WWE Smackdown vs Raw 2011	(PS3)	THQ	4.0

recensioni psp minis

Eccoci al nostro appuntamento mensile con le mini-recensioni dei migliori Minis usciti negli ultimi 30 giorni.



Impossibile Mission

Dalle nebbie del tempo (più precisamente dal 1984!) risorge questo classico dell'era Home Coputer, disponibile nei Minis sia in versione originale che con grafica rifatta. Si tratta di guidare un agenete segereto nella basse di un super-cattivo alla ricerca delle tessere necessarie a fermare un attacco nucleare. La struttura della base è generata casualmente ed è composta da varie stanze in cui troverete dei robot che dovrete saltare (con un elegante capriola a mezz'aria) e vari complementi d'arredo in cui dovrete cercare (premendo su sul D-Pad). Come il titolo fa intuire, il gioco è di una difficoltà mostruosa e la sua meccanica "old style" lo rende adatto solo ai patiti del Retro Gaming o a chi non si spaventa per una sfida impegnativa.

voto 3.5

Who's That Flying?!



Caratterizzato da una piacevole grafica e da scene d'intermezzo divertenti questo sparatutto a scorrimento orizzontale ha un protagonista "immortale"! La collisione con un nemico o un proiettile avversario causa solamente un piccolo rallentamento. Quello che però dovete evitare è che gli avversari riescano a uscire dal lato sinistro dello schermo. Avete infatti un numero massimo di nemici che vi possono sfuggire. meno ve ne farete sfuggire e più alta sarà la ricompensa. Non estremamente lungo, ma sicuramente di una qualità superiore alla media.

voto 4.5



Super Fruitfall

Il concetto alla base del gioco è quello di allineare tre frutti uguali per farli sparire. Per spostare i frutti dovrete ruotare l'area di gioco così da farli rotolare e cadere in altre posizioni. Ogni livello a poi un tempo limite i cui voi dovrete risolvere l'enigma di come ruotare lo schermo per far sparire tutti i frutti. La cura grafica e l'alto numero di livelli da risolvere tradiscono l'origine di Super Fruitfall, che prima di diventare un Minis era venduto come gioco "completo" per la PSP. Inizialmente è abbastanza piacevole da giocare, ma col tempo inizia a stancare e gli enigmi dei livelli più avanzati sono davvero impegnativi. Un prodotto destinato solo ai veri amanti dei puzzle.

voto 3.0

Pac-Man: Championship Edition



Prendete la semplice meccanica di Pac-Man, aggiungete una stilosa grafica al neon, inserite una manciata di nuove regole e otterrete il miglior Minis attualmente disponibile. I fantasmi, il labirinto e i puntini da mangiare ci sono ancora, ma questa volta non dovrete solo sopravvivere schermo dopo schermo, ma trovare anche dei modi per ottenere il punteggio più alto possibile. Il livello di sfida è tenuto alto e vario grazie a 6 diverse modalità di gioco, ognuna caratterizzata da diversi labirinti e sfide a tempo. I vari trofei da sbloccare vi spingeranno poi a giocare e rigiocare, finché finalmente non riuscirete nell'impresa!

voto 5.0





Piacere, il mio nome è Cole Phelps, sono un reduce di guerra, Detective dell'L.A.P.D. e non vado in giro ad ammazzare la gente per passare il tempo o perché sono un criminale psicolabile.

L.A. NOIRE

PS3 » IL CASO CHE TI CREA... E IL CASO CHE TI DISTRUGGE

>>Un thriller noir investigativo come non s'era mai visto prima!

>>Dagli autori di GTA IV e Red Dead Redemption

>>Los Angeles rifiorisce in questa magistrale ricostruzione

Los Angeles, 1947: la frenesia e l'eccitazione del Dopoguerra serpeggiano nel sempre più caotico sistema urbano delle metropoli. Prima che lo sport approdasse nella West Coast, prima anche dell'avvento delle autostrade, Hollywood muoveva incerta i suoi piccoli passi nel dorato e mondo dello spettacolo, mentre la ricchezza piovuta d'improvviso nelle strade contribuiva a far nascere anche un mondo oscuro e sotterraneo fatto di gente squallida, poliziotti corrotti fino al midollo, gangster locali e malavita organizzata.
Cole Phelps è un giovane veterano della Seconda Guerra Mondiale, decorato con la prestigiosa Silver Star nel 1945 a seguito del coraggio dimostrato nell'ultima, sanguinosa battaglia del Pacifico, sulla minuscola isola di Okinawa. Sopravvissuto da eroe, ha deciso di tornare in prima linea, questa volta però, per mantenere la giustizia e fare pulizia in una società pericolosamente corrotta. Per fare questo, è entrato nei ranghi della LAPD in qualità di detective, mosso da una irrefrenabile ricerca della verità che lo porterà a scalare le cime di una carriera affascinante e pericolosa. Ad accompagnarlo nell'arrampicata saremo noi, prendendone il controllo in questo affascinate nuovo titolo prodotto da Rockstar games (sì, proprio quelli di

Il quartier generale del dipartimento. Ogni missione prevederà un briefing iniziale all'interno di questa sala, con il capitano Gordon Leary a fornirvi tutti i dettagli di partenza.



Uscita: 2011 Prodotto: ROCKSTAR GAMES Sviluppo: TEAM BONDI Genere: AVVENTURA



Il netbook degli anni '40

Carta e penna. Ecco tutto ciò di cui Cole si servirà per annotare i suoi dubbi, i sospetti e gli eventuali testimoni. Il vostro taccuino tuttofare potrà essere richiamato in qualunque momento del gioco e vi darà la possibilità di accedere, sulla base degli indizi già raccolti, alle possibili domande da porre a un sospettato, oppure, di fare confronti tra gli schizzi dei volti dei soggetti interessati e le loro espressioni in tempo reale; trovata geniale, che vi consentirà di comprendere al meglio le sfumature emotive dei vostri interlocutori.


Grazie al sistema MotionScan, neanche uno sguardo fugace o un sopracciglio aggrottato sfuggiranno al Detective Cole Phelps e al suo fido quaderno nero.


Una volta impugnato un oggetto, avrete la possibilità di ruotarlo con gli stick analogici, mettendone così in evidenza ogni singolo dettaglio. Indovinate dove saranno registrati questi fondamentali indizi?




Sorridete! Ops, forse se è il coroner a scattarvi la foto e Phelps ha quell'aria da funerale, non è esattamente il caso di mostrarsi gioiosi...

GTA e Red Dead!). Proiettati nel mondo di luci al neon e di lunghe ombre minacciose di questo thriller noir investigativo, ci sposteremo da un dipartimento all'altro, ogni volta accompagnati da un nuovo collega, pronto a darci man forte nella ricerca delle macchie nascoste dietro la cortina di luce della città degli Angeli.

Gli studi Rockstar di Londra ci hanno dato una dimostrazione di gameplay molto esaustiva, giocando per noi la missione chiamata "Fallen Angel", inquietante storia à la James Ellroy che narra di abusi sessuali, corruzione e sogni di gloria. La scena inizia con i fari di una Chevy che illuminano una buia notte dalla luna pallida. A bordo, due sagome ondeggiano come manichini, trascinate dal ritmo incalzante della strada, prima di prendere il volo e schiantarsi oltre una scarpata, su un tabellone pubblicitario a lato di una delle più iconiche strade hollywoodiane. Le due sventurate protagoniste dell'incidente sopravvivono entrambe: June Ballard, attrice sulla via del tramonto e sua nipote, la quindicenne Jessica Hamilton. Giunti sul luogo dell'accaduto, avremo la possibilità di esaminare con cura la carcassa della macchina. La raccolta delle prove è una delle due componenti fondamentali di questo innovativo meccanismo di gioco e a venirci incontro è un ingegnoso sistema musicale basato sull'accentuazione di alcune tonalità di una traccia jazz che ci consentirà di capire se di fronte ai nostri occhi c'è qualcosa che valga la pena di esaminare ed annotare sul nostro fedele taccuino.

Fatto sta che, zoomando sui dettagli all'interno della Chevy, troveremo un paio di mutandine strappate, una lettera della madre di Jessica che cerca di convincere la figlia a tornare a casa e una strana testa indiana incastrata sul pedale dell'acceleratore. Il coroner ci dirà che l'attrice al volante era evidentemente sotto effetto di narcotici. È arrivato il momento di passare alla seconda fase più importante del gioco: l'interrogatorio. Le domande che potremo porre ai sospettati dipenderanno dal numero di indizi che avremo raccolto in precedenza. Dalle prime battute scambiate con l'attempata attrice, riscontreremo subito qualcosa di oscuro e poco chiaro dietro l'intera vicenda. Miss Ballard continuerà a puntare il dito verso il produttore Mark Bishop, scaricando la storia dell'intimo lacerato e degli alti livelli di cloralio idrato nel sangue della nipote come semplici follie di gioventù.

L'interrogatorio che seguirà ci condurrà dritti all'ospedale, dove la delicata e fragile Jessica Hamilton si trova ricoverata. Il dottore ci informerà della possibilità che la giovane e intraprendente attrice sia stata drogata e violentata. La piccola preda della famelica e crudele industria cinematografica ci costringerà a un approccio interlocutorio decisamente più blando di quello che abbiamo tenuto con sua zia,

The City of Angels

A detta degli stessi programmatori del gioco, la Città degli Angeli è stata ricostruita in modo molto simile a come appariva realmente nel lontano 1947. Oltre all'atmosfera del periodo, ottimamente convogliata dalla presenza di abiti, auto e vestiti originali, ci è stato assicurato che tutti i casi presenti nel gioco sono stati tratti dalla cronaca nera reale della storia di Los Angeles. Ci chiediamo in che modo Rockstar abbia affrontato quei numerosi misteri rimasti ancora irrisolti...


Le macchine d'epoca, i vestiti dei passanti e le gigantesche insegne colorate sono un segno tangibile del boom economico che ha attraversato gli Stati Uniti nel dopoguerra. E noi ci siamo proprio in mezzo.


Mentre il resto della città ha un aspetto fedele, ma non identico all'originale, all'interno della metropoli circa otto miglia quadrate sono state ricostruite letteralmente alla perfezione.



Dove l'ho già visto questo?

Depht Analysis, il gruppo gemello di Team Bondi, ha sviluppato per L.A. Noire un innovativo sistema di performance capture chiamato MotionScan. Di fatto si tratta di un sistema di telecamere a 360 gradi in grado di trascrivere fedelmente nel gioco ogni dettaglio fisico e recitativo di attori reali senza bisogno di alcun sensore, potenzialità che di certo aprirà le porte a una nuova rivoluzione nell'ambito videoludico. Nel caso specifico, Cole Phelps è intepretato da Aaron Staton, meglio noto come Ken Cosgrove da Mad Men.

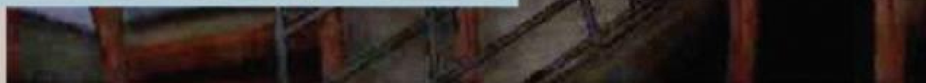


Giacca, cappello e aspetto borioso faranno di Aaron Staton un fantastico Cole Phelps... o di Cole Phelps un fantastico Aaron Staton? Maledetta e geniale MotionScan!





Abbiamo come la sensazione che da quel tetto sia appena venuto giù qualcosa che assomigliava a un uomo in picchiata...



A Los Angeles, tutti hanno qualcosa da nascondere...



Per ogni domanda che porremo ai sospetti, avremo la possibilità di agire in tre modi distinti: credere a ciò che ci è stato detto, accusare l'interlocutore o forzarlo a dire la verità. Fate attenzione, però: puntare il dito verso un sospettato senza un'impalcatura d'accusa valida e corredata da prove evidenti farà sì che chi state interrogando cessi di collaborare.

Studiate con attenzione ogni smorfia, ogni sorriso accennato e ogni sguardo di sfida che i vostri sospettati vi mostreranno, poiché potrebbero rivelarsi fondamentali nelle vostre logiche decisionali.



La cura dei dettagli in casa Rockstar ha riportato in vita locali realmente esistiti nella vecchia Los Angeles, con tanto di complementi d'arredo e atmosfere dell'epoca.

per cercare di carpire qualche informazione in più. Il meccanismo degli interrogatori si fonda sulle reazioni emozionali che avranno i sospettati alle nostre domande e starà a voi decidere se fidarvi o calcare la mano. Attenzione però, le semplici intuizioni non vi porteranno da nessuna parte, se non saranno suffragate da prove schiaccianti. Non ci spingeremo oltre per non rovinarvi la sorpresa, ma sappiate che ci troviamo di fronte ad una delle trame più meravigliosamente ingegnate mai viste in un videogioco, complice il fatto che i casi presi in esame da Cole saranno in gran parte ispirati a fatti realmente accaduti. Vedremo se, alla fine, la minacciosa coltre di malvagità che pervade le strade della metropoli del lusso sfrenato riuscirà a inghiottire anche Phelps. D'altra parte, si sa, L.A. è un osso duro per tutti.
Nella giostra della ricerca delle prove e degli interrogatori viene spontaneo chiedersi se la difficoltà pensata per risolvere i singoli casi sia d'ostacolo per i giocatori meno svegli, ma Rockstar ci ha assicurato che con qualche sfacchinata in più e qualche checkpoint ben posizionato, nessuno riuscirà a non portare a termine il numero di casi previsti prima dei titoli di coda. Non tutti gli indizi sono efficaci ai fine dell'indagine ma molto del nostro lavoro affonderà le sue radici nell'incredibile e innovativo sistema di digitalizzazione delle performance degli attori messo a punto dagli sviluppatori del titolo, sistema che ci consentirà di valutare le espressioni facciali e le gestualità di ogni singolo personaggio come se stessimo guardando un attore in carne e ossa.
Ad aggiungersi a questo profondo background investigativo restano da prendere in considerazione altre situazioni di gioco, quali inseguimenti furiosi in macchina, sparatorie e pedinamenti, tutte ottimamente realizzate, ma che sembrano stonare in questa atmosfera intrisa di mistero e di suspense. Phelps, dunque, non sarà solo chino sul suo taccuino a raccogliere informazioni, ma si troverà alle prese con risse e scontri a fuoco che metteranno a dura prova la sua sopravvivenza.
Il motore grafico sembra funzionare alla perfezione se si fa eccezione per una fluidità ancora singhiozzante e qualche texture poco dettagliata, ma nei mesi che ci separano dall'uscita del gioco siamo sicuri che il Team Bondi riuscirà a stupirci. Nell'attesa di mettere finalmente mano su L.A. Noire, ci accontenteremo di andare a spulciare qualche database sui crimini più efferati compiuti nel 1947 a Los Angeles, tentando di capire chi si nasconde dietro il sabotaggio della Chevy... OFF



BULLETSTORM

PS3 >> NUVOLO CON POSSIBILITÀ DI AVVELENAMENTO DA PIOMBO

>> Possibilità di effettuare uccisioni combinate nel multiplayer cooperativo
>> Armi originali dalle caratteristiche uniche
>> Innovativo sistema di bouns per le uccisioni più "creative"

Se oggi gli sparatutto iperrealistici a tema militare rappresentano uno dei generi più di moda del momento, c'è da dire cheil genere degli FPS ha radici molto più eccentriche ed eccessive. Basti pensare a titoli come Doom, Quake e Unreal Tournament in cui lo scopo principale era semplicemente quello di andarsene in giro a massacrare i nemici con le armi più spettacolari che si potessero immaginare.

E questo è lo spirito che i ragazzi di People Can Fly hanno riscoperto e inserito nel loro prossimo progetto, Bulletstorm. La fisica perfetta e la grafica scintillante di uno shooter moderno si fondono alla follia della vecchia scuola, grazie alle armi incredibili, alle mosse di combattimento e al senso dell'umorismo decisamente nero del gioco. L'approccio è inusuale, ma difficilmente dovrebbe stupirvi, considerato che People Can Fly è il team di sviluppo dietro al classico sparatutto per PC Painkiller (vedi Box).

"Ricordo che quando abbiamo iniziato a lavorare a Bulletstorm, era molto meno sopra le righe, con meno umorismo e follia", ci ha detto il creative director di People Can Fly, Adrian Chmielarz. "Il presidente di Epic, Mike Chapps, mi ha detto: 'Ragazzi, vi conosco bene io! So che voi non riuscite a fare un gioco normale. Quindi smettetela di cercare di realizzare un gioco serioso che va contro la vostra natura... cedete ancora alla follia e sarà un successo' Ed è stato un buon consiglio, perché in effetti per noi è più semplice seguire la strada dell'eccesso!".

Una volta messe le mani su due delle nuovissime modalità del gioco, la "Modalità Echoes" (basata nel cercare di fare più punti con un attacco) e la "Anarchy" (con una modalità cooperativa a quattro), è stato difficile non concordare con loro. Non riusciamo a pensare a nessun altro gioco che vi permetta di lanciare il nemico in aria con un lazo a energia, spararagli in testa al rallenty (che si attiva automaticamente) e infine colpirlo con un calcio a



Le armi del gioco sono completamente diverse da quelle viste in altri sparatutto e ognuna dispone di due o più differenti modalità d'attacco.





Il segreto per ottenere punteggi elevati in Bulletstorm è concatenare gli attacchi mortali più che si può.



Nella modalità Echoes inizierete con le armi di base e poche munizioni. Tutto deve essere sbloccato in mezzo alle ondate di nemici, presso postazioni specifiche e mediante i punti che vi sarete guadagnati con le vostre precedenti uccisioni creative.

mezz'aria per infilzarlo su un cactus spinoso. Oppure di legare intorno al collo di un orrendo mutante delle bolas esplosive per fargli saltare via la testa. Più sarete spietati nell'uccisione del vostro avversario e più punti guadagnerete! La Modalità Echoes è infatti una modalità appositamente creata dagli sviluppatori per fornirvi il campo di gioco perfetto in cui mettere in pratica la vostra creatività omicida! Tutto questo perché sentivano che l'epica campagna narrativa, in cui il pirata spaziale Grayson Hunt si scontra con orde di misteriosi mutanti su un paradiso alieno abbandonato, forniva solo un assaggio delle profonde meccaniche di combattimento di Bulletstorm. "Quindi abbiamo pensato: 'perché non creare una modalità separata?'. E così abbiamo preso le parti di combattimento più dense, le abbiamo private dei dialoghi, degli eventi scriptati e delle scene di intermezzo e lasciato solo il gameplay duro e puro. L'abbiamo chiamata 'Echoes' e l'abbiamo data in pasto ai giocatori". In qualsiasi altro gioco, questo sarebbe stato un problema, ma abbiamo scoperto velocemente che le armi eclettiche di Bulletstorm, la perfetta simulazione delle leggi fisiche e il sistema unico di punteggio basato su Skillshot (combo di più tipologie di attacchi) poteva supportare perfettamente il peso di una modalità così "essenziale".

Nel nostro hands-on, abbiamo guidato l'eroe Grayson Hunt attraverso un'area piena di mutanti armati fino ai denti, lanciandoci nella mischia dopo aver scelto un'accurata selezione dell'incredibile arsenale di armi a doppia funzione del gioco. Armati con una frusta-rampino a energia, una mitragliatrice chiamata PMC che spara un centinaio di proiettili in contemporanea, una pistola che lancia bolas esplosive e il Bouncer, con le sue altrettanto esplosive palle di cannone, ci siamo fatti strada in mezzo allo stuolo di nemici con decisione e soddisfazione. "Non volevamo che ci fosse la classica progressione dell'arse-

Tutti contro uno

Nella Modalità "Anarchy", quattro giocatori devono affrontare orde di mutanti malvagi in mappe uniche realizzate espressamente per il multiplayer. Quella che abbiamo provato noi era piena di cactus mutanti e aveva un terribile vortice di energia nel centro. Ogni ondata di nemici ne conta un certo numero, e c'è un numero di uccisioni che la squadra deve ottenere per avanzare al successivo livello.



È divertentissimo correre in quattro come si fosse una cosa sola, con i giocatori che prendono al lazo gli avversari e li calciano contro elementi del fondale come cavi elettrici o il tremendo vortice al centro del livello.



Ma man mano che si va avanti, la sfida diventa sempre più ardua e il gioco introduce degli speciali "Team Skillshot", che non troverete nel single player, in cui dovrete fare gioco di squadra.



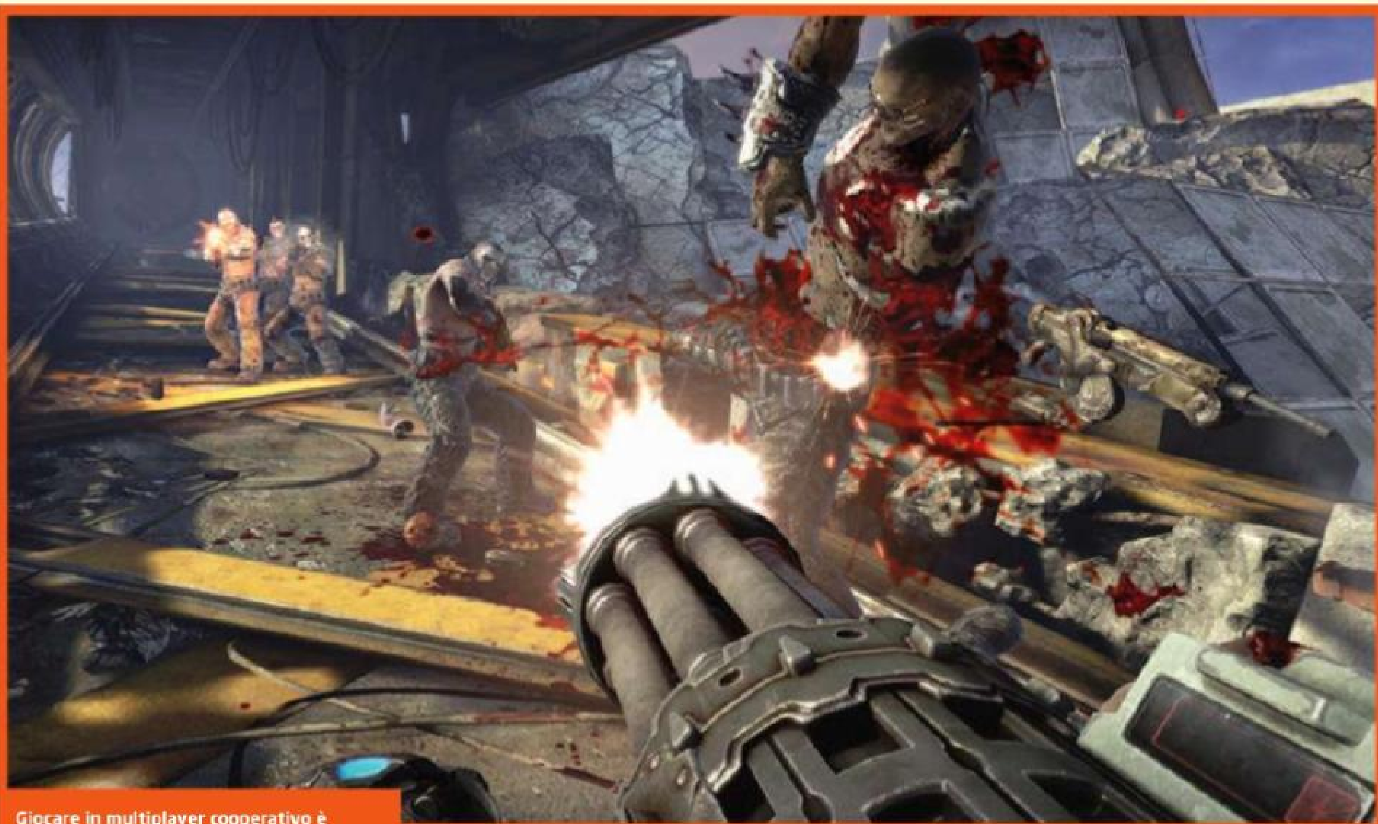
Divertimento allo stato puro!

Eseguire determinate azioni attiverà un bullettame automatico. In altre parole il tempo inizierà a rallentare e voi avrete modo di infierire sul corpo del vostro sventurato avversario.



Ogni volta che riuscirete a lanciare in aria un nemico, sia con la frusta che con un calcio, il tempo rallenterà per darvi modo di crivellarlo.





Giocare in multiplayer cooperativo è semplicemente esaltante. Soprattutto quando un giocatore lancia in aria un nemico, un altro lo crivellerà di colpi e il terzo lo spedirà nel vortice assassino con un calcio.

nale che va da pistola a mitragliatrice e così via, fino ad arrivare al lanciamissili", spiega Chmielarz. "Ogni arma nel gioco è utile quanto le altre, soltanto diversa da usare. Tutto si risolve nel gusto personale, quindi".
L'idea è concatenare gli attacchi e realizzare Skillshot fantasiosi come sparare a un nemico prima nei gioielli di famiglia, per poi fargli saltare la testa.
Queste uccisioni spettacolari servono anche ad alimentare l'economia, per così dire, del gioco. I punti che si guadagnano si possono poi spendere in aree speciali che troverete nella mappa, così da rifornirsi di munizioni o sbloccare le funzioni secondarie delle vostre armi. Meglio ucciderete e miglior armi avrete per farlo. Insomma, è un meraviglioso serpente che si morde la coda. E questa mentalità si estende anche all'ambiente, con un intero campo di battaglia appositamente studiato per farvi realizzare Skillshot sempre più spettacolari. Uno dei nostri preferiti è stato le panche di metallo che i mutanti hanno usato per barricarsi in delle stanze a metà del livello provato. Poiché non potevamo colpirli con le armi, nascosti com'erano, li abbiamo caricati nonostante ci sparassero e abbiamo preso a calci le panche. Quelle sono volate indietro, finendo addosso agli uomini e schiacciandoli letteralmente contro la parete retrostante. All'interno della stanza, i loro sconvolti colleghi hanno cercato di contrattaccare, ma noi ne abbiamo rapidamente ucciso uno col nostro PMC (cento colpi in una volta sola, ricordate?), e, notando i generatori esposti nella sala, abbiamo afferrato l'altro con la nostra frusta, lanciandolo poi contro di essi per fargli fare la fine del pollo arrosto. Le uccisioni mediante l'ambiente circostante sono particolarmente esaltanti, e il motore fisico del gioco ci ha permesso di ottenerne un numero senza precedenti. Chmielarz ce ne ha dato un esempio che non avevamo considerato con i cosiddetti "bidoni della spazzatura del futuro". Si tratta di contenitori che vaporizzano i rifiuti e che si possono lanciare in giro o far











Non sorprende affatto che Bulletstorm sia un tale folle caos. In fondo, questo è il marchio di fabbrica di People Can Fly. Ce l'hanno scritto nel DNA!

saltare in aria. I nemici nelle immediate vicinanze vengono immediatamente massacrati, mentre quelli più lontani prendono fuoco, e uccidere un nemico in fiamme ci garantisce un altro Skillshot, questa volta di nome "After Burner". "È questa la follia del gioco", continua Chmielarz. "Abbiamo smesso di tentare di contare le variazioni con cui qualcosa può accadere nel gioco... ormai sembra che non ne abbiamo più realmente il controllo! Il che un po' fa paura, ma al tempo stesso è grandioso per i giocatori, che possono inventare sempre nuovi modi di eliminare i nemici".

Ora che l'abbiamo provato con mano, sembra che Bulletstorm sia destinato a diventare un grande sparatutto, capace di mettere insieme alla perfezione l'azione sfrenata di una volta con le meccaniche più profonde degli FPS moderni, il tutto confezionato alla maniera folle e divertente di People Can Fly. "Non possiamo farci niente", ammette Chmielarz. "Tutto è cominciato con un: 'Ehi, ma se sparassimo ai gioielli di famiglia di quel tizio?' E poi, ovviamente, abbiamo dovuto mantenere la coerenza per il resto dell'esperienza", ride. "Insomma, abbiamo semplicemente messo sul tavolo la solita follia di People Can Fly". Ed è così che va in Bulletstorm. OFF

Un folle passato

Il precedente titolo dei People Can Fly s'intitolava Painkiller ed è uscito solo su PC. Il gioco vi metteva nei panni di un uomo di successo che muore all'inizio della storia in un incendente d'auto. Risvegliatosi nel Purgatorio, il protagonista dovrà affrontare per conto di Dio le armate demoniache si apprestano a invadere il Paradiso. Davvero un titolo fuori da comune.



Il nome Painkiller deriva dall'arma principale del gioco, dotata di tre diverse modalità di fuoco, ha come capacità primaria quella di poter triturare ogni nemico nelle vicinanze.



Il gioco è uscito nel 2003 e ha riscosso un tale successo da spingere a realizzare altri due capitoli della serie. Peccato non sia mai arrivato su console.





Nonostante il look evanescente, gli effetti visivi saranno usati con parsimonia e in chiave realistica.



MOTO GP 10/11

PS3 » MONUMENTAL SI AVVICINA AL TRAGUARDO DEL 2011 CON INTERMEDI DA RECORD!

data di uscita: MARZO 2010 prodotto: CAPCOM sviluppo: MONUMENTAL GAMES genere: SPORTIVO

» I nuovi campionati Moto GP, 250 e 125 a portata di pad

» Handling e componente audiovisiva notevolmente migliorati

» Sorprendente multiplayer cooperativo drop-in

ON La storia dei giochi legati al franchise di Moto GP ha danzato capricciosamente tra alti e bassi, un po' come la ruota posteriore di una dueruote in piega su un circuito bagnato dalla pioggia. Da quando Capcom ha preso le redini digitali del marchio, sembra infatti che gli sviluppatori incaricati non siano riusciti a trovare la quadratura del cerchio tra spettacolarità, realismo simulativo e quantità di features offerte. Dopo aver collaborato a più riprese con l'italiana Milestone, Capcom ha deciso di affidare la realizzazione di Moto GP 10/11 alla britannica Monumental Games, già autrice di un'edizione precedente a cui però non mancavano i difetti... come una sensibilità eccessiva dei controlli e una presentazione non eccezionale sia in fase di gioco che per l'interfaccia. Tutte problematiche di cui Capcom è al corrente e che dovrebbero essere risolte nel capitolo di quest'anno, grazie anche a investimenti più corposi. Stando a una serie di demo che hanno visto protagonista il pilota Aleix Espargarò, Moto GP 10/11 si presenta ai nastri di partenza più che mai desideroso di fornire un' esperienza convincente e realistica: in diverse occasioni, il centauro spagnolo ha girato sui circuiti virtuali del gioco ottenendo performance solo di pochi decimi inferiori ai record di percorrenza reali. Questo dato discende da un sistema di controllo finalmente ricalibrato, capace di eliminare lo strato di nervosismo che affliggeva il comportamento delle moto nel gioco precedente. Correre lungo il limite ideale tra velocità e stabilità del mezzo richiede precisione nel gestire le accelerazioni, ma è in fase di staccata che Moto GP riesce ad offrire le sensazioni più intense, invitando ad alternare frenate anteriori e posteriori alla ricerca del miglior inserimento in curva possibile. Essere delicati nei controlli non è una conseguenza dell'avere a che fare con mezzi oltremisura leggeri, al contrario, Moto GP 10/11 fa davvero di tutto per comunicarne il peso. Piegando su un fianco, ogni moto evidenzia un' inerzia differente e di conseguenza cambia anche la tendenza a scomporsi sui fondi a bassa aderenza. In tal senso, il raffinamento nelle animazioni dei piloti fornisce precisi indizi visuali sull'andamento delle varie manovre che il giocatore dovrebbe imparare a riconoscere prima, e ad anticipare poi. Proprio come nel vero sport, la ricerca dell'equilibrio rappresenta ancora una volta il nodo essenziale che bisogna risolvere prima di provare a spingere il mezzo verso i suoi limiti, ed è questa una dimensione che Monumental Games sembra aver catturato in modo veramente efficace. Tra gli interventi migliorativi che ci aspettavamo da questo sequel figura certamente una revisione dell' aspetto grafico, contraddistinto in precedenza da un uso di filtri eccessivo e comunque poco efficace nel nascondere certe macroscopiche incoerenze qualitative. Al contrario, l'edizione di quest'anno vede il ritorno ad uno stile più sobrio e fotorealistico, sottolineato da un notevole aumento dei dettagli a bordo pista. Nel circuito di Silverstone, ad esempio, ritroverete i cantieri attualmente in opera per l'ampliamento delle corsie box, mentre la vegetazione del Mugello appare rigogliosa al punto giusto. In tracciati più spogli come quello di Valencia, Monumental ha aggiunto spalti gremiti di tifosi e striscioni, elicotteri che solcano il cielo e altri elementi decorativi che esaltano l' atmosfera. Un altro tocco delizioso consiste nel cambiamento nella gradazione dei colori in base allo svilupparsi della gara. Quando ci si trova in posizione arretrata nello schieramento o si affronta un sorpasso, la gamma cromatica del gioco diventa più cupa... per poi illuminarsi di nuovo quando le vostre performance migliorano. Si tratta di un effetto appena accennato, che comunica intelligentemente un senso di progressione e di riuscita senza compromettere il feeling realistico d'insieme. A proposito di realismo, aspettatevi di sentire le vostre dueruote ruggire proprio come nella realtà grazie all'inclusione di campionamenti audio completamente nuovi. Completano il quadro l'inclusione del multiplayer online, capace di ospitare senza patemi ben 20 centauri controllato da altrettanti giocatori, e di una modalità cooperativa "drop-in" che permette ad un amico di assumere il controllo del vostro partner di scuderia in un momento qualsiasi delle gare, anche in locale. In definitiva, ci sono le premesse perché il marchio di Moto GP torni ad avere una rappresentazione digitale non soltanto degna di nota, ma addirittura spettacolare. Coraggio, Capcom, il Valentino Rossi che c'è in noi non vede l'ora di scendere in pista! OFF





Moto GP 09/10 si muoveva con assoluta fluidità, garantendo la costanza dei 60 frames al secondo. È ancora incerto il mantenimento di questa caratteristica nel nuovo ca



Sul piano dell' intelligenza artificiale, Monumental promette faville. I piloti digitali non esiteranno ad ingaggiare duelli intensi, correndo il rischio di errori.



Cover man da competizione

La scelta del giovane Aleix Espargarò come testimonial di Moto GP 10/11 ci appare curiosa, non trattandosi di un pilota particolarmente forte. Spagnolo di classe 1989, Espargarò ha debuttato nel gran Premio di Valencia del 2004 come wild card, in sella ad una Honda 125, finendo 24esimo. Nel 2010, Espargarò ha gareggiato al fianco di Mika Kallio nel team Ducati classificandosi 14esimo a fine campionato, e segnalandosi per un incidente con il francese De Puniet sfociato nella frattura di una vertebra cervicale. Adesso, siamo sicuri che scegliendo lo sfortunato ispanico, Capcom non abbia voluto indicarci l' esempio da non seguire giocando Moto GP 10/11? Misteri del marketing...



Aleix Espargarò in azione sul circuito di Assen in sella ad una moto del team Lotus, nel 2008.

Produzioni monumentali

Monumental Games è una realtà davvero giovane nel panorama dei team di sviluppo. Si tratta di uno studio indipendente con base a Nottingham, nel cuore del Regno Unito, co-fondato dall'italianissimo Rocco Loscalzo, suo attuale responsabile tecnologico. Gran parte del personale proviene dagli ex studi Climax, già coinvolti in passato nel brand di Moto GP e coerentemente reingaggiati da Capcom anche dopo il cambio di denominazione.



Rik Alexander, presidente di Monumental Games e convinto assertore del sostegno ai giochi casual e social. "Comportano rischi minori e più stabilità rispetto al mercato tradizionale", sostiene.

Momenti come questo traboccano di adrenalina e tensione. Giungere a contatto con l'avversario può avere conseguenze catastrofiche.

PS3 PSP PSN



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

PS3>> NON CHIAMATELO "CALL OF DUTY" CON LE ALI... O FORSE SI!

>>Ambientazione realistica
>>Personaggi credibili
>>spettacolare combattimento ravvicinato

ON Dopo oltre 15 anni di vita, la saga di Ace Combat ha deciso di dare una sostanziosa svolta alle sue meccaniche proponendosi con un nuovo impatto visivo e con un dinamismo che a molti ha fatto venire in mente Modern Warfare. Effettivamente, l'art director del nuovo Assault Horizon, Masato Kanno non nega di essere rimasto colpito da Call Of Duty 4 e di esserne stato profondamente influenzato. Avendo visto il gioco dal vivo, possiamo confermare che alcuni punti di contatto col capolavoro Activision ci sono e che gli sviluppatori stanno lavorando per creare un titolo principalmente adatto al mercato occidentale. Kono ci spiega che per riuscirci hanno incluso nel team anche dei componenti extragiapponesi così da avere un nuovo punto di vista sul lavoro. Inoltre sono stati arruolati gli stessi disegnatori che hanno creato ai personaggi di inFamous, così da dare vita a dei protagonisti di sicuro impatto sul pubblico europeo e americano.
Altrettanto importante è sarà l'apporto di un autore statunitense che si occuperà di tracciare una trama che preveda un teatro di guerra realistico e plausibile. Sono dunque finiti i tempi dei toni un po' fantascientifici di Ace Combat e al loro posto troviamo qualcosa di più, beh, Modern Warfar-iano. Le città e le nazioni su cui si svolgeranno i combattimenti non saranno più locazioni immaginarie dai nomi impronunciabili, ma luoghi reali riprodotti con grande cura dei particolari.
Il cambiamento più grande riguarda però la meccanica di gioco e l'inserimento del nuovo sistema Close Range Assault. Il vecchio gameplay che prevedea di girare in cerchio finché il mirino non diventa rosso, per poi sparare una pioggia di missili è ancora presente... ma Project Aces offre anche un'alternativa che rendere i combattimenti aerei più intensi e spettacolari. Non è esattamente chiaro come questo si fonderà col gameplay convenzionale, ma sappiamo che in qualche modo sarete in grado di passare dal familiare combattimento a distanza, al brutale Close Assault Range. In questo caso la telecamera zoomerà, diventando più cinematografica, spostandosi e slittando sui più importanti frammenti dell'azione, ossia raffiche di fuoco, missili ed esplosioni. Il vostro bersaglio tenterà di seminarvi eseguendo manovre spettacolari tra grattacieli e altri elementi del paesaggio e in queste situazioni, vi renderete immediatamente conto di quando stiate andando veloci e di quanto i combattimenti aerei siano pericolosi. Sarete costretti a dividere la vostra concentrazione tra lo schivare e il bersagliare.



Questo maggiore dinamismo è stato voluto dal team di sviluppo dopo aver riscontrato che in Ace Combat si divertiva solo il giocatore, mentre gli spettatori lo trovavano terribilmente noioso. Le nuove dinamiche di scontro ravvicinato rendono invece Assault Horizon uno spettacolo emozionante per tutti.
Di tutto questo ci siamo accorti nelle demo che gli sviluppatori hanno condiviso con noi. Il combattimento Close Range Assault ha proprio la stessa aria densa d'azione tipica di Call Of Duty. In quello che forse è un occhiolino strizzato a Street Fighter IV di Capcom, i colpi inferti ai vostri bersagli sono indicati non solo dalle solite fiamme e dal fumo, ma da schizzi di olio che coprono parte dell'inquadratura. Non molto realistico, ma stilisticamente intelligente.
Ace Combat: Assault Horizon è chiaramente un titolo che punta a rivoluzionare il genere (sinceramente non molto affollato) dei simulatori di combattimento aereo, sacrificando il realismo alla spettacolarità. Chissà che questa non sia la volta buona che la serie torni a farci emozionare... sarebbe un bel modo di festeggiare il 16 anno di vita. OFF

Ci vuole più dettaglio

L'unico capitolo di Ace Combat per l'attuale generazione di console s'intitola Ace Combat 6: Fires of Liberation ed è un'esclusiva Xbox 360. Malgrado la potenza della console Microsoft, il gioco non risolveva il tipico problema grafico della serie, ovvero quell'angosciante peggioramento visivo a cui si assisteva avvicinandosi al terreno. Non era così difficile scovare interi quartieri realizzati senza l'ausilio di alcun poligono. In Assault Horizon il motore grafico è stato completamente rifatto e i risultati sono chiaramente sotto i vostri occhi



Il nuovo motore grafico di Ace Combat permetterà una dettagliata riproduzione delle città, cosa in cui i capitoli precedenti erano decisamente carenti.



I programmatori promettono che durante le fasi in cui piloteremo un elicottero l'engine grafico ci permetterà di vedere anche le singole persone che camminano nelle strade.

Prodotto: NAMCO BANDAI **Sviluppo:** PROJECT ACES **Genere:** COMBATTIMENTO AREO **Giocatori:** 1-TBA **Uscita:** FINE 2011

Quando agganciate un bersaglio col radar, la telecamera passerà al carrello del vostro aereo, così che avrete un'interessante visuale del missile che parte.









La cosa grandiosa di combattere attorno a una raffineria di petrolio è che tutto è estremamente infiammabile.

Assault Horizon sembra un eccitante ventata d'aria fresca per una serie che ormai da anni non produceva più nulla di veramente emozionante.



Quando distruggete un nemico la telecamera gli ruoterà attorno per mostrarvi il relitto in fiamme e il seggiolino del pilota che viene espulso, così non vi sentirete in colpa per lui.

Nuovi Eroi

Il protagonista principale di Assault Horizon è William Bishop, uno stereotipato eroe americano con un sorriso vincente e dei capelli perfetti. Il suo collaboratore è Jose Gutierrez, i cui capelli e il cui sorriso sono altrettanto efficaci, ma non abbastanza da farlo sembrare figo come Bishop. È un compagno affidabile, comunque, cosa più importante... C'è inoltre un secondo personaggio giocabile, un pilota di elicottero senza nome, che rappresenta una prima volta per la serie. Pilotare un elicottero darà certamente al gioco la possibilità di mostrare il suo livello incredibilmente vasto di dettagli.



I personaggi di Assault Horizon sono stati creati dallo stesso team grafico che ha lavorato a Infamous.



Non solo prenderemo il controllo dell'elicottero, ma in alcune fasi ci caleremo nei panni del mitragliere.

RED FACTION: ARMAGEDDON

PS3 » MARTE SI SCOPRE PIANETA GIÀ ABITATO

» una trama incentrata sulla battaglia contro dei pericolosi alieni
» Arsenale vario e originale
» Tanti nemici intelligenti da combattere

ON Il primo Red Faction, uscito nel 2001 su PS2, seppe incantare il suo pubblico unicamente con due elementi: la particolare ambientazione, il pianeta Marte colonizzato dall'uomo, e la possibilità di distruggere buona parte degli elementi dello scenario, muri compresi. Più recentemente la saga ha fatto la sua comparsa su PS3 più di un anno fa con un capitolo, denominato Guerrilla, che faceva della libertà di esplorazione il suo piatto forte.
Red Faction, tuttavia, ha ancora qualcosa da dire a quanto pare e nella primavera del prossimo anno tornerà sull'ammiraglia di Sony con Armageddon. Il sottotitolo offre sin da subito qualche dettaglio sulla trama che farà da sfondo all'episodio. Sono passati cinquanta anni dagli eventi narrati in Guerrilla e Marte è stato sconvolto dall'impatto di un meteorite che ha cancellato in un attimo tutti gli sforzi fatti dagli umani per rendere vivibile l'atmosfera del pianeta rosso. I coloni sono così forzati a ricostruire la civiltà sottoterra, tra stretti cunicoli e grandi strutture costruite. E' proprio in questo clima che prende il via la storia del nostro eroe Darius Mason, nipote di Alec il protagonista di Guerrilla.
Darius si guadagna da vivere grazie a una serie di lavori saltuari che svolge a Bastion, la vittà principlae dei coloni. Oltre a missioni da minatore, recuperatore di tecnologia e mercenario, il nostro eroe accetta anche incarichi che prevedono di avventurarsi nell'inospitale superficie del pianeta. La svolta nella trama si ha quando Darius viene spinto con l'inganno da un clan di predoni ad aprire un'atico tempio, liberando così una pericolosa razza di alieni.
Ovviamente rimane la caratteristica che da sempre caratterizza questa serie, ovvero la possibilità di distruggere qualsiasi elemento del fondale e sfruttare a proprio vantaggi questi crolli. Oltre a esplorare varie locazioni del pianeta rosso per liberarle dai baccelli alieni, il vostro compito sarà anche quello di esplorare Marte così da recuperare gli artefatti alieni necessari a costruire alcune armi dai poteri davvero particolari (vedi Box) Un altro elemento molto importante di questo sequel sarà l'Intelligenza Artificiale dei nemici e la loro varietà. Gli alieni si distinguono in diverse tipologie. Si va da quelli piccoli, che tuttavia hanno l'abitudine di attaccare in gruppo, a quelli dalle dimensioni più ragguardevoli, capaci anche da soli di mettervi in seria difficoltà. Nel corso dell'avventura il vostro compito consisterà spesso nell'infiltrarvi nei covi degli extraterrestri e di raderli al suolo. In queste fasi sarà vitale fare un saggio affidamento sulle vostre armi e conoscere i punti deboli degli avversari.
Red Faction Guerrilla promette faville. Tutto dipenderà soprattutto dalla capacità degli sviluppatori di creare situazioni sempre varie e capaci di costringerci a sfruttare al meglio l'interessantissimo arsenale messo a disposizione. Il tempo che ci distanzia dalla release è minore di quanto si possa pensare. Non ci resta che sperare in bene. OFF

Distruggi e ricostruisci

Un'altra interessante caratteristica del titolo sarà rappresentata da un'arma, capace di ricostruire intere strutture e oggetti andati in pezzi. Questo gingillo vi tornerà utile in tantissime situazioni differenti. Un esempio? Inseguiti da un gruppo troppo numeroso potrete aprirvi un varco facendo esplodere un edificio, per poi ricostruirlo alle vostre spalle, bloccando così il passaggio. Tattico, intelligente, utile.



Questo utile strumento ricostruisci-cose, unito alla Magnet Gun saranno capaci di offrire al videogiocatore un ampio ventaglio di possibilità.



Niente paura: nonostante difficilmente salirete sulla superficie di Marte, ciò non significa che vi ritroverete a vagare solo per stretti e bui cunicoli.



Artwork come questi ci fanno capire quanto Volition si stia sforzando per offrirci ambienti sempre vari. Del resto tra sezioni incandescenti e altre ghiacciate, il sottosuolo marziano si prospetta molto interessante da esplorare.



Nonostante le premesse, non è detto che durante le fasi finali del gioco, la battaglia del protagonista non si sposti persino in superficie: noi ci speriamo molto.

Prodolto: THQ Sviluppo: VOLITION Genere: FPS Uscita: Q2 2011







Il design del protagonista è a metà strada tra l'essere abbastanza anonimo per permettere a chiunque di idetificarcisi, quanto sufficientemente caratterizzato per non risultare scialbo.

La forza dei magneti

Una delle armi a vostra disposizione sarà rappresentata dal Magnet Gun. Questo fucile vi darà grandi possibilità tattiche visto che presenta un sistema di funzionamento molto particolare. In pratica il primo colpo che sparerete attaccherà una calamita sulla superficie o sul nemico su cui avete aperto il fuoco. Il secondo proiettile, invece, creerà un campo magnetico del polo opposto sul bersaglio scelto. Vi lasciamo immaginare gli effetti a catena che potrete causare con questo gingillo.



Il design delle armi raggiunge un ottimo compromesso tra i giorni nostri e un futuro lontano: certo non ci sogneremmo mai di giudicare un fucile dal suo aspetto estetico.





Quest'immagine è abbastanza esplicativa circa la quantità di nemici che spesso vi ritroverete a fronteggiare. Siete pronti a quest'inferno?

Gli effetti speciali scaturiti da ogni colpo esploso si sprecheranno. Tuttavia, speriamo che oltre a tante lucine e scintille.





SHIFT 2 UNLEASHED: NEED FOR SPEED

PS3 >> SLIGHTLY MAD STUDIOS ALZA LA MIRA: "SARÁ MEGLIO DI GRAN TURISMO!"

>> Realismo e adrenalina ai massimi livelli
>> Grafica da urlo a 30Hz costanti
>> Multiplayer gestito via Autolog

UM Per Slightly Mad Studios, poter lavorare sul franchise di Need for Speed è stata una responsabilità non da poco. Recuperando le componenti più realistiche della saga, il team ha confezionato un gioco di corse estremamente rifinito dal punto di vista tecnico, con un' ottima fisica ed un ritorno a competizioni regolari che mancavano da tempo. E mentre nei nostri HDTV scorrono gli spettacolari ed eccesivi incidenti di Hot Pursuit, negli studi londinesi prende forma la strategia biennale che EA ha pianificato per la sua serie automobilistica, ossia quella di alternare episodi arcade ad altri più realistici. Nasce così Shift 2 Unleashed: Need for Speed, seguito di quel primo Shift che grazie ai lusinghieri risultati commerciali (5 milioni di copie piazzate) non poteva finire per essere un esperimento isolato. Con quali armi, gli sviluppatori di Slightly Mad intendono combattere in uno scenario letteralmente traboccante di giochi di corse, tra l'altro recentemente segnato dall'uscita del granitico Gran Turismo 5? La prima consiste in un motore grafico massicciamente potenziato, il che suona abbastanza sorprendente vista la resa più che dignitosa del Madness Engine usato in precedenza. Il team intende davvero portare le visuali del nuovo gioco su tutt'altro livello, traendo da ogni angolo di PS3 tutta la potenza che può. Senza usare mezzi termini, il produttore esecutivo di Shift 2 Marcus Nilsson ha definito "senz' anima" la componente grafica di giochi come Gran Turismo, specificando di voler evitare a tutti i costi la stessa resa. Per tornare a stupire i giocatori è necessario far cadere uno tra i capisaldi dei racing games di questa generazione, ossia i 60 fotogrmmi al secondo, da più parti ritenuti indispensabili per comunicare il giusto feeling di guida. Secondo Nilsson, diminuire il quantitativo di fotogrammi si tratta di un compromesso

Alle radici del realismo

In un'analogia che non sarà sfuggita ai fan storici, la serie Shift sembra recuperare le radici più realistiche di Need for Speed, quelle che nel lontano 1994 portarono il gioco originale per 3DO a fregiarsi del titolo di prima simulazione automobilistica. Forte di una collaborazione con la rivista americana Road & Tracks, Need for Speed riproduceva il comportamento delle vetture sulla base di credibili algoritmi fisici. I cruscotti ricalcavano fedelmente i loro corrispondenti reali ed anche il comparto sonoro vantava una certa fedeltà al materiale d'origine, con differenziazioni estese persino al rumore della leva del cambio nelle varie auto. Era inoltre possibile consultare delle dettagliate schede tecniche sulle vetture. I più nostalgici tra voi potrebbero ancora possedere una vecchia copia di Need for Speed in versione PSOne, risalente a circa 14 anni fa. Come passa il tempo!





Need for Speed ha davvero segnato un'epoca per i racing games, proponendo per primo l'adrenalina di inseguimenti con la polizia.





Gli sviluppatori hanno raffinato il sistema di danni perché risulti più verosimile. Anche gli elementi del tracciato potranno rompersi e deformarsi



I dettagli di questa Galloper sono magnifici. Shift 2 rischia seriamente di bissare le visuali del predecessore sotto ogni punto di vista.





indispensabile sulle console odierne. In cambio di questo sacrificio, Slightly Mad promette una grafica mai vista prima e un senso di immersione nella realtà della corsa ancor più accentuato che in passato. Utilizzando un'inedita visuale all' interno del casco del pilota, ogni sensazione proveniente dalle asperità dell' asfalto, dal cofano motore e soprattutto dalle sportellate degli avversari sarà amplificata in maniera esponenziale. L'impressione prepotente che Shift 2 vuol comunicare è quella di trovarsi in battaglia non solo con i piloti ma anche col tracciato, a cui gli sviluppatori hanno esteso il modello di danneggiamento. Sarà interessante vedere in che modo questo aspetto del gioco verrà affrontato, dato che in Shift le lamiere delle auto si incrinavano in maniera piuttosto limitata. Quel che è certo è che se il sale dell'esperienza sta tutto nelle sensazioni all' interno dell'abitacolo, il pepe giungerà certamente durante le gare in notturna, dove un' Intelligenza Artificiale già estremamente combattiva dovrà fare i conti con la scarsa visibilità ed il rischio accentuato di collisioni. Nel trailer di debutto diffuso lo scorso Novembre, i pochi secondi di gameplay facevano riferimento proprio al caos che caratterizza questa fase. Passando al comparto multiplayer, Shift 2 adotterà il sistema Autolog inaugurato in Hot Pursuit da Criterion, sfruttandolo per interconnettere i giocatori in modo innovativo e pressoché immediato: Autolog tiene traccia dei vostri risultati personali su ogni singolo percorso, ed avvisa i vostri amici nel caso in cui superaste le loro performance. Qualora un amico collegato al PlayStation Network si vedesse sopravanzato, potrebbe decidere di sfidarvi a un rapido testa a testa premendo un semplice tasto. Ma c'è di più: il sistema di messaging integrato in Autolog consente di scambiare immagini tratte dai replay e persino spezzoni video delle proprie gare, quindi ci aspettiamo di vedere funzioni simili anche in Shift 2. Le informazioni sul nuovo titolo, come vedete, sono piuttosto stringate ma ciò non ci impedisce di nutrire un certo ottimismo sulle sorti di Shift 2: persino Electronic Arts, nel parlare del gioco, tende a mettere in secondo piano il brand di Need for Speed concentrandosi sulle specificità del suo realistico approccio alle corse. Che nel futuro di questa serie sia previsto un distacco totale dalla saga di origine? Non possiamo escluderlo, ma l'avvicendarsi di due stili differenti - arcade e simulzione - ad anni alterni ci sembra un modo decisamente efficace per riportare l'attenzione su un brand come quello di Need for Speed, in qualche modo tradito dalle performance dei passati titoli Black Box. Adrenalina, concentrazione, sudore nelle mani e sulla fronte... questo è ciò che Shift 2 Unleashed promette di farvi provare.

La personalizzazione è tutto!

Votandosi alla simulazione, Shift 2 Unleashed offre agli appassionati di corse innumerevoli opzioni per la configurazione meccanica della propria vettura. Sarà possibile agire sui parametri del motore montando turbocompressori e centraline, alleggerire la carrozzeria, regolare le sospensioni e tanto altro. Slightly Mad Studios ha messo a punto un engine fisico molto accurato, ma anche scalabile per consentire ai piloti meno esperti di godersi l'esperienza di gioco. Chi vorrà ottenere i tempi migliori, anche in prospettiva online, non potrà invece fare a meno di sporcarsi le mani personalmente. Un piccolo paradiso per chi ama i motori a 360°.



In termini di autenticità, Shift 2 Unleashed mira a stabilire nuovi standard per l' industria dei racing games. Un plauso va ad EA per la convinzione con cui sta sostenendo Slightly Mad.





OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

PS3 >> CODEMASTERS CI RIPROVA

Prodotto: CODEMASTERS Sviluppo: Codemasters Genere: FPS Uscita: TBA

>> Diverse migliorie rispetto a Dragon Rising
>> Maggiore attenzione al multiplayer
>> Gameplay realistico, ma più fluido rispetto al passato

Un Operation Flashpoint è una saga che esordisce nel 2001 in ambito PC. Lodata per la sua impostazione realistica, questa serie è arrivata anche su PS3 nel 2009 col capitolo Dragon Rising. Quel gioco aveva moltissimi spunti interessanti per gli amanti delle vere tattiche militari, ma al contempo era affetto da alcuni gravi problemi di game design che lo rendevano particolarmente faticoso da giocare. Chi ci ha giocato ricorderà sicuramente i lunghissimi spostamenti e le vote in cui un singolo proiettile fortunato del nemico mandava in malora 45 minuti di battaglia! Eh già, quante imprecazioni.
Codemasters pare abbia dato ascolto alle lamentele degli utenti e, individuati i punti deboli della sua creatura, è intenzionata a fare meglio con il futuro Red River.
Il titolo elimina innanzitutto lo scenario immaginario di Dragon Rising, per ambientare la campagna principale in Tajikistan, piccolo stato dell'Asia e circondato da Afghanistan, Pakistan e Cina. Qui, in un futuro molto prossimo, un gruppo di ribelli sta scatenando una guerra civile, mettendo anche in serio pericolo i delicati accordi diplomatici tra le nazioni confinanti. L'esercito americano non perderà tempo e manderà immediatamente un piccolo esercito sul luogo di crisi per riportare la pace.
Importanti miglioramenti sono stati apportati al sistema di controllo, che ora risulterà molto più familiare a ogni amante di FPS. Il team di sviluppo ha lavorato molto sull'ottimizzazione dei comandi, così da evitare quella curva di apprendimento drammaticamente ripida che caratterizzava il capitolo precedente. Anche il sistema di gestione dei vostri compagni è stato snellito e reso più intuitivo e impartire gli ordini al resto del vostro team (controllato dall'IA) sarà estremamente facile.
Una novità di Red River è che la vostra squadra combatterà insieme ad altri due gruppi d'assalto. Le operazioni sul campo saranno gestite dal sergente Knox e sarà lui a dirvi come comportarvi e a affidarvi degli obbiettivi da raggiungere. Starà a voi tradurre le



Purtroppo non sappiamo ancora dirvi il grado di libertà che vi sarà offerto nella creazione del vostro alter ego.



Spara alla mano!

Grande attenzione è stata riposta anche nel motore fisico, il quale in questo capitolo offrirà un sistema di danni corporei molto più realistico. Chiamato Catastrophic Damage, questo sistema premetterà di simulare con grande realismo le ferite causate dalle differenti armi. Non solo un colpo alla testa si tradurrà in morte certa, ma sparare a un nemico alle gambe sarà estremamente utile per rallentarlo o immobilizzarlo del tutto. Soprattutto in situazioni di pesante inferiorità numerica, affidarsi anche a queste tecniche sarà estremamente utile.



Una granata piazzata a dovere farà saltare una gamba o un braccio, non osiamo nenanche immaginare quale scempio potrà fare un Bazooka sul corpo di un semplice soldato.



Se colpiti da una sventagliata di proiettili calibro 50, la vostra testa salterà via o vi ritroverete un bel buco su un fianco. Le standard 5.56 mm causeranno invece ferite superficiali a seconda della distanza.

Come su Youtube

Riprendendo un po' lo stile di Kane & Lynch 2, anche in Red River si avrà la sensazione di trovarsi di fronte a un video pubblicato su Youtube. Per questo motivo il livello di pulizia dell'immagine non è estremo e sempre per questo motivo, in seguito ad alcune esplosioni particolarmente vicine, la visuale risulterà disturbata per qualche secondo. Forse la scelta fa un po' a pugni con il realismo estremo della saga, ma la scelta resta indiscutibilmente interessante.



o stile grafico è estremamente realistico, per quanto si denoti un lieve abbassamento della pulizia grafica rispetto agli standard. A quanto pare però, l'effetto è assolutamente voluto.

L'unione fa l'esercito forte

Altro tassello debole di Dragon Rising era il multiplayer. In Red River, innanzitutto, è prevista una modalità cooperativa che permetterà fino a quattro utenti di collaborare tra loro per completare la campagna principale. Grande attenzione sarà poi data alla competizione, con diverse modalità già rivelate, ma che non propongono nulla di realmente nuovo al di là dei classici deathmatch e difesa di target e territori vari.



Come è facile immaginarsi, giocare con degli amici renderà l'esperienza molto più divertente ed appagante. Preoccupatevi solo di arruolare buoni soldati e non teste calde.



Tanto in singolo, quanto in multiplayer il vostro personaggio riceverà un certo quantitativo di punti esperienza a ogni partita. Questi andranno poi spesi per migliorarne i vari parametri.

sue richieste in azioni a gestire gli uomini della vostra unità in base alle strategie che reputate migliori. Ovviamente in alcune situazioni sarà fondamentale coordinare le nostre tattiche con quelle delle altre due squadre gestite dall'Intelligenza Artificiale. Oltre alle migliorie apportate al multiplayer, di cui vi parliamo meglio nel box dedicato, Codemasters promette anche un maggior utilizzo dei mezzi corazzati per spostarsi all'interno della gigantesca mappa a vostra disposizione. Tra sconfinati deserti e scenari montuosi, la software house si è preoccupata di creare una lunga serie di ambientazioni. Queste andranno esplorate sia a piedi, stando sempre attenti a non cadere in un'imboscata, che al volante di jeep e blindati vari. Red River ha tutte le carte in regola per fare molto meglio del predecessore. Certo non mancano dubbi sull'effettiva efficacia delle migliorie apportate, ma almeno per il momento tutto pare andare per il meglio. OFF



Scegliete attentamente la vostra classe di appartenenza. Se deciderete di essere cecchini non potrete certo buttarvi a capofitto nel campo di battaglia.





La situazione è spesso quella tipica di un fantahorror di tutto rispetto. L'atmosfera sembra ingannevolmente tranquilla, avanzerete lentamente lungo uno stretto corridoio e... l'azione frenetica esploderà all'improvviso, facendovi balzare il cuore in gola!

DEAD SPACE 2

PS3 >> DELIRI E TERRORE A GRAVITÀ ZERO

Uscita: GENNAIO 2011 Prodotto: ELECTRONIC ARTS Sviluppo: VISCERAL GAMES Genere: SURVIVAL HORROR

>> Atmosfera malsana e terrificante!

>> Trama adulta, carica di mistero e ricca di colpi di scena.

>> Parecchie migliorie in ogni comparto.

Quando il primo Dead Space irruppe sulle nostre console con la prepotenza e il coraggio di chi aveva da dimostrare quanto ancora i survival horror avessero da offrire, riuscì a convincere critica e pubblico attraverso un'impeccabile commistione di elementi: una storia fosca dagli inaspettati risvolti religiosi, azzeccate e inedite meccaniche di gioco e un concentrato di terrore in grado di atterrire i giocatori. La domanda, a questo punto, è di quelle più istintive... come farà il sequel di un gioco del genere a mantenere questo tipo di atmosfere, nel contempo innovando l'esperienza di gioco? Dopo il nostro approfondito hands-on, possiamo almeno in parte dare una risposta, poiché sono emerse importanti novità a livello di gameplay. L'azione di gioco sarà adesso molto più dinamica e spesso saremo costretti a fronteggiare i nemici con un tempo di reazione realmente irrisorio. L'ambiente circostante e gli elementi interattivi dello scenario saranno determinanti per salvarci dalle situazioni più pericolose. Per esempio, ci è capitato di ritrovarci nelle condizioni di tentare il tutto per tutto sparando a una vetrata che dava direttamente sullo spazio profondo, per generare un risucchio istantaneo ed eliminare immediatamente i Necromorfi. Il problema, ovviamente, era poi quello di non fare la stessa fine: abbiamo dovuto colpire i comandi del portellone a tutta velocità mentre venivamo risucchiati a nostra volta verso una morte orribile, e riuscendoci appena in tempo (in caso contrario, saremmo andati incontro a una fine ingloriosa, con Isaac tranciato in due dal portellone in chiusura, tanto per restare nel tema horror-splatter a cui ci aveva abituato il primo capitolo della saga).

Anche il sistema di danni è stato ampiamente rivisto e sarà in grado di offrire una maggiore libertà al giocatore, compresi modi inediti per sbarazzarsi degli alieni in maniera creativa. Ci siamo divertiti parecchio, in effetti, a sfruttare le modalità di fuoco secondario delle armi in dotazione, incendiando o elettrificando piccole aree e, ovviamente, aspettando con trepidazione che uno dei nostri disgustosi e terrificanti avversari ci capitasse sopra, trasformandosi prontamente in carbonella. Per non parlare di quando abbiamo potuto sfruttare le stesse lame ossee di alcune specie di Necromorfi per inchiodare alle paratie della Sprawl certi loro poco simpatici "fratelli". Niente male, quanto a soddisfazione. Se non altro, è un modo perfetto per scaricare la tensione che certi passaggi mettono inesorabilmente addosso a chi si aggira per i corridoi della base spaziale infestata.

Un altro dei punti a favore di Dead Space 2 è indubbiamente la struttura meno lineare rispetto al passato, sebbene permanga ancora la famosa quanto utile "linea guida" da consultare in ogni momento di smarrimento grazie all'apposito tasto.

E l'atmosfera? Niente paura... anzi, tanta paura! Ancora una volta, infatti, vi gelerà il sangue nelle vene, e non mancheranno nemmeno dei momenti atipici, in cui sarete costretti all'immobilità, con conseguenti attacchi di panico non da poco! Durante una concitata sezione lungo dei vagoni ad alta velocità, per esempio, siamo stati costretti a lanciarci fuori dal convoglio in



Ci sono nemici che vi vomiteranno addosso tutto il loro odio. E non solo. Spesso, se non li eliminerete in breve tempo, sferreranno degli attacchi gastrici a distanza in men che non si dica. Siete avvertiti!



Dalla parte del nemico

Oltre alle classiche modalità, il multiplayer di Dead Space 2 vi permetterà di controllare alcuni tra i Necromorfi già visti nella campagna in singolo. Una volta calati nei loro panni, il vostro scopo sarà quello di dare la caccia ai tecnici in tuta spaziale, tutti ben armati e pronti a stanarvi. La variante al classico Deathmatch è indubbiamente un'ottima trovata, soprattutto considerando che ogni mostro disporrà di abilità differenti e di pattern di attacco dal raggio d'azione variabile.



Il minaccioso incedere di quei baby-necromorfi non promette niente di buono. Quelle enormi unghie vi penetreranno a fondo nella carne senza alcuna pietà. In questi casi, è meglio esibirsi in un attacco preventivo.



Dead Space 2 fa sfoggio di tutta la violenza possibile senza preoccuparsi minimamente di mostrare truculente scene ricche di copiosi spargimenti di sangue: astenersi stomaci deboli.



fretta e furia, rimanendo impigliati con un grosso cavo attorcigliato attorno a una caviglia. Penzoloni a testa in giù a una decina di metri d'altezza, dopo attimi di silenzio in cui ci guardavamo intorno senza sapere come cavarci da quell'impiccio, siamo stati attaccati da una gran quantità di mostri senza poter fare altro che sparare e sparare contro i ributtanti alieni, del tutto impossibilitati a schivare gli attacchi o a riprendere fiato. Da brivido!
Da quel che abbiamo potuto vedere, inoltre, durante le vostre peregrinazioni, vi imbatterete in antri debolmente illuminati dal fievole bagliore di candele consumate per metà, invocazioni d'aiuto provenienti da stanze in cui non vorrete mai entrare, apparizioni improvvise e di grande impatto che vi faranno saltare sulla sedia.
E dovrete fare i conti con la follia e il caos striscianti alla base della precaria sanità mentale dell'equipaggio della stazione spaziale Sprawl. Tutto è stato orchestrato per mettere addosso al giocatore una pressante ansia e una profonda sensazione di disagio dalle quali, ve lo assicuriamo, non riuscirete a liberarvi tanto facilmente.
Nel nostro giro nello spazio (dove, notoriamente, nessuno può sentirti urlare), abbiamo avuto anche modo di fare una conoscenza più ravvicinata con il bestiario di Dead Space 2, che comprenderà inediti nemici davvero terrorizzanti, volutamente sgraziati e disturbanti nelle loro sembianze, ma agili e letali come non mai; il design dei mostri, oltretutto, riesce a raggiungere vette di assoluta eccellenza con i baby-necromorfi: delle versioni di bambini infettati dal parassita alieno, che spesso vi attaccheranno in gruppo a gran velocità. Più di una volta ci hanno totalmente sorpreso, sopraffacendoci con il loro numero soverchiante e letteralmente divorandoci vivi. E se questo non è orrore, gente...
In definitiva, una cosa è sicuramente emersa, da questa prova: è evidente una marcata propensione all'action puro rispetto al primo capitolo, sottolineata anche da una maggiore agilità da parte di Isaac (e per fortuna, aggiungeremmo).
In definitiva, possiamo al momento asserire, dopo averlo toccato con mano ed esserci immersi nelle sue orrorifiche atmosfere, che Dead Space 2 ha indubbiamente tutte le carte in regola per regalare ai fan dell'horror videoludico un nuovo capitolo dal grandissimo spessore, grazie a una personalità e a uno stile che, al giorno d'oggi, difficilmente troverete in giro. OFF

Pazzia, portami via!

I devastanti traumi psicologici subiti da Isaac nel primo capitolo avranno un ruolo determinante nella trama di gioco. Non si tratta solo di strascichi di poco conto e di problemi passeggeri: dietro quell'incubo a occhi aperti che saremo costretti a vivere in ogni istante potrebbe celarsi ben più di qualche distorsione della realtà e allucinazione. Isaac, dopo le disavventure sulla Ishimura, è ormai all'interno di un buio tunnel senza via di ritorno.



Visceral Games si è letteralmente sbizzarrita nella creazione dei mostri. Guardate questa sorta di pterodattilo umanoide scuoiato e rabbrividite! Ed è solo l'inizio...



Sono questi i momenti in cui vorrete correre davanti alla console, spegnere tutto e staccare i fili con forza rabbiosa. Se saltare dalla sedia in preda al terrore è un problema che volete evitare, lasciate perdere questo gioco: è il suo miglior pregio.





L'estremo realismo del titolo rende possibile vincere un incontro anche con un singolo, potente e ben mirato pugno.

FIGHT NIGHT CHAMPION

PS3 >> CAMPIONI NON SOLO SUL RING

Prodotto: EA Sviluppo: EA SPORTS Genere: SPORTIVO Uscita: MARZO 2011

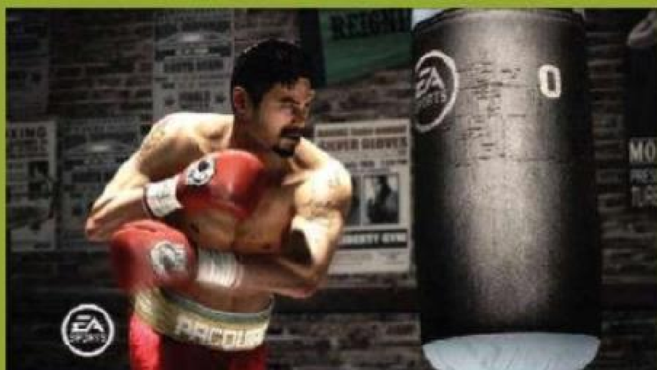
>> Il ritorno di una grande saga
>> Grande attenzione alla modalità storia
>> Buone novità sul fronte dei controlli

ON La saga di Fight Night conta ormai diverse uscite anche nell'attuale generazione di console. Prodotta da EA, ha sempre stupito per qualità e realismo della simulazione che era capace di offrire, diventando, uscita dopo uscita, un titolo imprescindibile per tutti coloro che vivono di boxe e videogiochi. La casa americana tuttavia, non pare essere ancora soddisfatta dei risultati raggiunti da quel Fight Night Round 4 uscito nel 2009 e si appresta a ultimare i lavori su Champion, previsto su PS3 per il prossimo marzo.
A grandi linee non sono previsti stravolgimenti all'orizzonte. Ciò significa che, ancora una volta, ci troveremo tra le mani una simulazione di boxe abbastanza accurata e realistica: niente poteri speciali, né prestazioni fuori dall'ordinario. Nonostante il rispetto della tradizione, tuttavia, non mancano le novità. La prima è riscontrabile nel sistema di controllo. Nei passati episodi eravate chiamati a mimare, a grandi linee, le traiettorie dei vostri pugni disegnandole con l'analogico destro. In Champion il tutto sarà più immediato: al di là della possibilità di preimpostare alcuni attacchi, affidandoli ai pulsanti frontali del pad, vi basterà inclinare lo stick destro in una direzione specifica per eseguire il colpo desiderato.
Anche il sistema delle parate è stato rivisto. In passato era questione di tempismo, preoccupandosi di coprire una determinata zona del corpo. Champion si affida ancora all'importanza del tempismo, visto che vi sarà anche data la possibilità di contrattaccare immediatamente nel caso di una parata perfetta, ma elimina la necessità di difendervi in una specifica parte. Attivando la parata vi riparerete automaticamente da tutti gli attacchi avversari, ma scordatevi che ciò si tradurrà in un'immunità totale. Colpo dopo colpo infatti, la vostra guardia si abbasserà progressivamente fino a lasciarvi completamente in balia dei montanti nemici. Ciò vi costringerà quindi a dosare saggiamente sia i momenti in cui difendervi, sia quelli in cui passare all'attacco. Sì, perché come in passato sarete comunque costretti a dosare la vostra furia, pena lo svuotamento della barra della stamina con conseguente calo in termini di prestazioni.
Il gameplay, insomma, è rimasto a grandi linee fedele a sé stesso, per quanto le piccole variazioni renderanno questo capitolo leggermente più abbordabile anche per i meno abili con un pad in mano.
A questi elementi inoltre, va ad aggiungersi un comparto tecnico che ancora una volta rasenta il fotorealismo. Più che in passato i modelli poligonali e le animazioni di cui godono i lottatori sono fedeli al reale. Colpo dopo colpo il vostro avatar si riempirà di lividi ed escoriazioni, mentre dalle ferite, sgorgherà copioso il sangue. Dal punto di vista tecnologico gli unici problemi ravvisati consistono in alcuni sporadici casi di pessima collisione tra poligoni, cosa che fa storcere il naso tanto più di fronte a tanta bontà grafica. Non manca molto all'uscita di Champion. Il nostro consiglio è quello di recuperare i guantoni lasciati appesi al chiodo: presto vi torneranno nuovamente utili.. OFF



Oggi? California!

Particolare importanza sarà riservata al luogo in cui effettuerete i vostri allenamenti. Il caldo sole della California, per esempio, svilupperà determinati parametri piuttosto che altri. Ciò significherà che non solo dovrete preoccuparvi di dosare saggiamente i vostri allenamenti, ma che dovrete anche selezionare di volta in volta la palestra adatta alle necessità del successivo incontro.



Questa trovata relativa alla geografia dei posti in cui allenarsi è intrigante e aggiunge un pizzico di strategia in più al tutto.



Ci chiediamo, a questo punto, se potremo anche scegliere un allenatore piuttosto che un altro che segua ogni passo della nostra carriera.





Non sono ancora noti i nomi esatti dei pugili famosi che compariranno in Champion, ma tra Tyson e un Muhammad Ali difficilmente mancheranno i migliori del passato e non solo.

Un nuovo aspirante al titolo

Come nei passati episodi potrete vestire i panni di pugili di fama mondiale, ma nelle modalità di gioco principali, dovrete preoccuparvi di creare un atleta ex-novo. Dopo averne curato l'aspetto estetico, grazie a un potente editor, avrete alcuni punti iniziali da spendere nei classici parametri di attacco, difesa, agilità e così via.



Come sarà il vostro pugile? Minuto e rapidissimo o una montagna di muscoli pronta a polverizzarvi con un solo montante?



La telecamera cercherà sempre di esaltare la potenza dei colpi inferti e subiti. L'effetto è sicuramente riuscito e dona grande drammaticità ad ogni incontro.

Adriana!

Grande attenzione è stata riposta anche nelle modalità di gioco presenti. Quella relativa alla carriera è stata completamente rivista e vi darà molto più controllo sugli allenamenti che farete compiere al vostro avatar. Inoltre sarà presente una modalità Storia che ruba molto dall'amatissima saga cinematografica di Rocky, proponendovi una trama che vi porterà a combattere anche in carcere. Molto interessante.



I pugni nemici non sono roba da prendere sottogamba. Non vorrete mica avere un Picasso al posto di un avatar con occhi e denti al loro posto, vero?



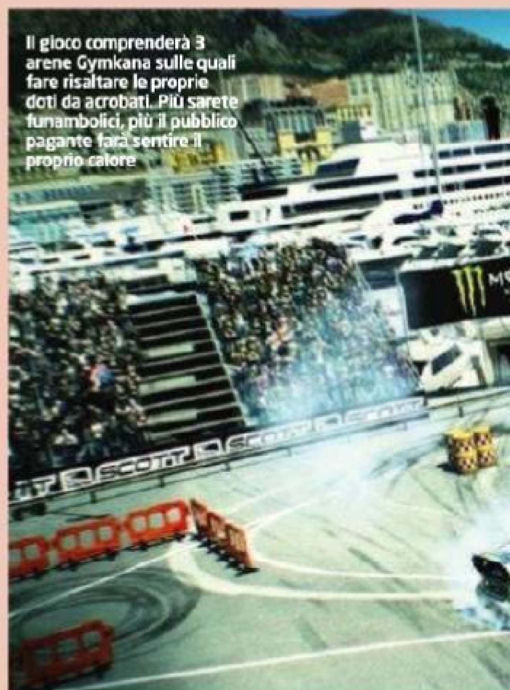
Nutriamo grande curiosità attorno alla modalità storia di Champion. Speriamo solo che non si tratterà di una trama scialba e priva di colpi di scena.

Dalle scarpe al volante: Ken Block!

Il testimonial del nuovo DiRT 3 è quello che potremmo definire un outsider di lusso nel mondo delle corse. Imprenditore californiano specializzato in calzature sportive, Ken Block è il fondatore dell'etichetta DC Shoes, venduta nel 2000 a Quicksilver Inc. ed oggi sponsor delle imprese su quattro ruote del suo creatore. Al volante di una Subaru Impreza STi appositamente preparata, Block è approdato nel 2005 al campionato mondiale di Rally guadagnando il titolo di Rookie dell'Anno, e mettendosi in mostra con un terzo posto agli X-Games ed una piazza d'onore nel Campionato Americano Rally. Nel 2009 è stato protagonista di una feature di Top Gear nel quale mostrava al pubblico il suo allenamento tipico in un aeroporto dismesso (un vero spettacolo in termini di controllo e adrenalina che su Youtube ha superato i 2 milioni di visualizzazioni), mentre nel 2010 ha sfidato il campione del mondo di F1 Kimi Raikkonen in una prova speciale di Rally terminata in parità.



La Subaru di Block comparirà nella libreria automobilistica di DiRT 3 insieme a mostri sacri come la Lancia Delta HF Integrale... Ma il simpatico imprenditore non è certo uno Juha Kankkunen.



Il gioco comprenderà 3 arene Gymkana sulle quali fare risaltare le proprie doti da acrobati. Più sarete funambolici, più il pubblico pagante farà sentire il proprio calore

DIRT 3

PS3 » ... E QUESTA VOLTA, CHE SIA VERO RALLY!

» Il capitolo conclusivo della trilogia di DiRT
» Handling raffinato e gare in autentico stile WRC
» Spettacolari eventi Gymkana con multiplayer locale

ON Pur configurandosi come uno tra i giochi automobilistici più completi e riusciti del 2009, Colin McRae DiRT 2 faceva ben poco per onorare la disciplina sportiva cara al suo testimonial. L'intento di omaggiare il rallista scozzese si vanificava di fronte a una visione delle corse fuoristrada sin troppo modaiola, per quanto buoni fossero il modello dinamico ed il sistema di danni inclusi nel gioco. È ironico, quindi, che proprio nel momento in cui la serie rinuncia al nome di McRae, Codemasters ritorni a corteggiare i fan della prima ora, quelli che rimpiangevano i lunghi stage affrontati in lotta contro il cronometro e con essi, lo spirito dei Rally più autentici. Possiamo parlare quindi di un ritorno al passato? Non del tutto, ma andiamo con ordine elencando le caratteristiche che più ci hanno impressionato vedendo il gioco in movimento. Proponendo un'eccellente selezione di 50 vetture dalla storia del Rally, con tutte le varianti comprese tra le più semplici Open Class ed i vecchi bolidi del Gruppo B, potremo lanciarci in gare punto-punto visivamente tratteggiate dall'ultima versione del motore di gioco EGO, la 2.0. Sfrecciare tra i boschi finlandesi con la visuale posta leggermente sopra la nostra Audi Quattro è una soddisfazione per gli occhi! Gli ambienti sono dettagliatissimi e i consueti filtri visivi contribuiscono a dare agli scenari un look desaturato, volutamente sporco. Con la visuale all'interno della vettura, sono invece le sensazioni di guida a tenere banco, lo scorrimento quasi vorticoso dei tracciati ravvivato da una dinamica delle auto sottilmente rivista. Rispetto al gioco precedente, infatti, si avverte una sensazione di peso che ben si sposa con l'idea di domare bestie meccaniche da centinaia di cavalli, ma non dimentica di riprodurre le differenze comportamentali che riscontreremmo tra una scattante Lancia Delta HF Integrale V8 e la roboante Audi citata in precedenza. Dal momento che abbiamo scomodato la Finlandia, sarete lieti di apprendere che DiRT 3 avrà un appeal più internazionale, grazie all'inclusione di percorsi ambientati in Svezia, Kenya, Norvegia, Montecarlo ed Aspen. Ci sarà tanto da divertirsi, insomma, per coloro i quali hanno storto il naso di fronte all'approccio "estremo" di DiRT 2. Chi invece ha apprezzato lo stile del gioco precedente troverà comunque una miriade di eventi studiati per generare adrenalina, tensione e spettacolo. L'uomo-copertina di DiRT 3 è infatti Ken Block, pilota inglese divenuto celebre per il suo utilizzo esasperato della derapata, e grazie alla sua consulenza, potrete cimentarvi nella prima riproduzione digitale di quella follia sportiva nota come "Gymkana". Se avete assistito allo show di Top Gear del 2009 in cui Block regalava al conduttore James May le emozioni più grandi della sua vita, saprete già di cosa stiamo parlando, ma il concetto è piuttosto semplice da spiegare... grandi strutture abbandonate disseminate di ostacoli che creano un circuito fittizio, e l'obiettivo è affrontarlo nel modo più spettacolare possibile compiendo derapate forzate, passando attraverso pericolose strettoie a velocità impensabili e saltando da altezze che farebbero impallidire un trapezista. Qui, le abilità acquisite nei percorsi rallistici



Nonostante un uso forse eccessivo di blurring e filtri cromatici, l'aspetto visivo di DiRT 3 ci ha genuinamente impressionati. I dettagli a schermo sono tantissimi

data di uscita: 02 2011 prodotto: CODEMASTERS sviluppo: CODEMASTERS genere: RACING



tradizionali sono certamente utili, ma la gymkana è soprattutto una forma di spettacolo in cui serve concentrarsi al massimo e memorizzare fotograficamente ogni palmo dell'area di esibizione per ottenere il punteggio più alto. Provate a derapare più volte in circolo attorno al braccio di una scavatrice senza toccare la cabina... Serviranno parecchi tentativi per capire con quale angolo avvicinarsi all'ostacolo, come accelerare e sterzare per mantenere il giusto raggio di drift. Probabilmente avvertirete echi del vecchio Stuntman su PS2, ma la dove il gioco della Reflections sacrificava l'inventiva per darvi una serie di operazioni da eseguire chirurgicamente, DiRT 3 consente di improvvisare e trasformare la gymkana in qualcosa di molto personale. Qualcosa di cui potrete anche vantarvi, poiché potete montare a piacimento i replay delle vostre esibizioni e caricarli direttamente su Youtube. Naturalmente, tanto i Rally quanto gli eventi Gymkana daranno modo di scoprire a fondo il sistema di danneggiamento, vero fiore all'occhiello di ogni produzione targata Codemasters che anche qui brilla in maniera particolare. Da segnalare il nuovo sistema di guida assistita che permetterà ai meno esperti di sperimentare DiRT 3 senza troppe frustrazioni. Per loro, la CPU sarà in grado di regolare sterzata ed accelerazione trasformando le evoluzioni più difficili in manovre finalmente abbordabili. Sfortunatamente, i programmatori inglesi si son limitati a svelare la funzione senza però mostrarla in demo... Sarà per la prossima volta! La nostra esperienza sui sedili sportivi di DiRT 3 è stata ancora una volta piacevole, di grande qualità e finalmente caratterizzata da un registro stilistico più "adulto". Con questo prodotto, Codemasters mira al cuore degli appassionati di guida fuoristrada riassumendone tutte le anime, ed a chiudere la trilogia di DiRT in modo deflagrante: per conoscere l'esito di questa sfida, toccherà attendere perlomeno sino ad Aprile del 2011. OFF



Una Mini Cooper anni '60 sfreccia attraverso un' incredibile pioggia generata in real time. La resa degli eventi atmosferici lascia senza fiato.



Sporcandosi in Rete

Con DiRT 3, Codemasters intende bissare l'offerta del titolo precedente infilando nel suo calderone una serie di modalità inedite di cui conosciamo solo i nomi, al momento: Transporter, Goldrush, Outbreak e Cat 'n' Mouse. Alcune tra queste saranno disponibili anche in split screen locale per la prima volta nella serie, mentre in un gradevole tocco di personalizzazione, ogni utente avrà modo di scegliere il sesso (e quindi la voce) del proprio copilota.



Seguendo il trend che vede i giochi interagire con portali web di uso comune, DiRT 3 vi consentirà di inserire su Youtube replay delle vostre performance da modificare tramite un editor.

DiRT 3 offrirà la possibilità di correre su neve e ghiaccio, talvolta sovrapposti a strati di terreno d'altro tipo per amplificare il senso di sfida.

PS3 PSP PSN

DC UNIVERSE ONLINE

PS3 » IN UN MONDO IN PERICOLO, TUTTI POSSONO ESSERE SUPEREROI!

» Licenza DC per il primo MMOG ad arrivare su PS3
» Gameplay intuitivo e grafica d'atmosfera
» L'editor può creare qualsiasi genere d'eroe!

ON Riuscire a unire il mondo dei supereroi e quello dei giochi d'azione online... sembrerebbe un compito facile, giusto? In verità, il mondo del divertimento elettronico ci spesso che anche la più semplice delle idee può tradursi in un fallimento se portata su schermo senza un buon piano di design (per esempio il Tron: Evolution che recensiamo questo mese). Per questa ragione, Sony sta concedendo al suo DC Universe Online tutto il tempo necessario affinché il concetto di base goda di un'esecuzione ineccepibile - d'altra parte, parliamo del primo MMORPG (gioco di ruolo online multigiocatre) per PlayStation 3 dotato di una licenza prestigiosa e di una finestra di uscita certa. L'accordo con DC Comics, la casa editrice di importanti supereroi, pone in sé un problema fondamentale... come armonizzare la presenza di figure storiche come Batman, Superman, Flash e tanti altri con l'esigenza di trasformare ogni singolo giocatore in un paladino della giustizia (o dell'ingiustizia, a seconda dei casi)? DC Universe risponde alla domanda includendo una premessa narrativa che pone le basi per l'intera struttura del gioco. Il Lex Luthor del futuro viaggia attraverso il tempo per incontrare gli eroi del presente, e metterli in guardia sull'avvento di una catastrofica guerra globale. Approfittando dell'indebolimento del genere umano, una razza aliena interverrà nel conflitto annientando per sempre la civiltà. Ma per quale ragione il malvagio Lex Luthor dovrebbe preoccuparsi delle sorti degli uomini? Il motivo è ovvio... il leader alieno Brainiac, che inizialmente gli aveva garantito il dominio sulla Terra, lo tradisce. Luthor decide perciò di vendicarsi e di stravolgere gli eventi dei giorni nostri portando con sé un dispositivo in grado di conferire ad ogni essere umano straordinari poteri. Da qui alla schermata di personalizzazione del proprio eroe, il passo è breve. DC Universe propone una serie di scelte per il volto e la costituzione fisica, chiedendo al giocatore di selezionare 3 colori che andranno a costituire lo schema cromatico caratteristico del nuovo personaggio. In sede di equipaggiamento e poteri speciali, le opportunità di scelta diventano eccezionali. Potrete stratificare sino a tre volte le varie parti dell'abbigliamento, e selezionare i vostri superpoteri da una lista che comprende tutti - ma proprio tutti - quelli comparsi nella storia dei fumetti targati DC. Incredibile! L'ultimo passaggio consiste nello scegliere il proprio mentore tra Batman, Superman e Wonder Woman per allearsi agli eroi, o al Joker, Luthor e Circe per abbracciare la causa dei criminali. In base alla selezione, sarete spediti a Gotham City o Metropolis per dare inizio alla vostra avventura, che nelle prime fasi ricorderà lo stile di InFamous. Le due città sono infatti esplorabili quartiere per quartiere, utilizzando lo stile di movimento (volo, supercorsa, supersalti e così via) che avrete impostato durante la creazione del personaggio. È qui che DC Universe fa pieno sfoggio del suo stile grafico, fatto di elementi poligonali semplici ma texturizzati ed illuminati in maniera molto suggestiva. Metropolis vanta



un'immagine urbana luminosa e vivida, molto americana, mentre Gotham offre un intrigante ritratto noir dall'aspetto lugubre, quasi gotico: tutti i luoghi simbolo a esse legati sono presenti, come la Batcaverna o il grattacielo della Lexcorp, ed un po' dappertutto è possibile trovare manifesti la cui lettura attiva le missioni da svolgere, rigorosamente differenziate in base al proprio schieramento morale. Ci si imbatte così in personaggi noti e meno noti dell'Universo DC la cui storia viene sintetizzata tramite pannelli in stile comics, in un tocco che gli appassionati non potranno non amare. Contribuisce all'appeal generale del gioco l'intuitività dei comandi, modellati intorno alle caratteristiche del DualShock 3, e l'impostazione "tutta azione" dei combattimenti, quanto mai lontana dalle complicazioni dei MMORPG tradizionali come World of Warcraft. Gli scontri prevedono un sistema di aggancio automatico che interessa tanto i superpoteri quanto le numerose armi che potrete reperire in città, eliminando ogni problema legato all'inseguimento dei bersagli. Uno slot rapido ad 8 posizioni posto nella parte bassa dello schermo consente di selezionare poteri e oggetti usando la semplice combinazione L2 + pad direzionale... Una soluzione inizialmente un po' scomoda, ma ci si abitua velocemente. Ovviamente le vostre abilità (sia normali che super) avranno delle limitazioni d'utilizzo. Prima tra tutte c'è







L'effettistica non lascerà a bocca aperta, ma trattandosi di un gioco online è decisamente accettabile.

data di uscita: Q1 2011 **prodotto:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **sviluppo:** SOE AUSTIN **genere:** GDR ONLINE

Ci sono sicari di Lex Luthor in giro? Aspettatevi di veder spuntare Superman da un momento all'altro, allora.

il periodo di "Rigenerazione" dei poteri, ossia l'intervallo di tempo necessario alla loro ricarica dopo averli utilizzati. Passare di livello diminuirà tale tempo, oltre che amplire potenza e raggio di alcune abilità. Per avere idea della longevià del gioco sappiate che per raggiungere il massimo livello consentito (ossia il trentesimo) servono circa 60 ore di gioco. L'obiettivo è perfettamente raggiungibile nella serie di missioni in solitaria previste, e data la difficoltà degli eventi multiplayer che si sbloccano a partire dal decimo livello (chiamati Alerts), è consigliabile incrementare le proprie abilità il più possibile prima di unire le forze con altri utenti. Chi ama giocare in modalità competitiva ha invece la possibilità di scendere in un'arena apposita sfidando un altro avversario umano, ma non è ancora chiaro in che modo gli sviluppatori intendono bilanciare questo genere di match evitando che certe classi di eroi



siano avvantaggiate rispetto ad altre. In alternativa abbiamo l'interessantissima modalità Legends, che consente di scontrarsi utilizzando i classici supereroi dell'Universo DC personalizzando il loro set di abilità. Volete far scontrare il Joker di Alex Ross contro quello di Arkham Asylum? Non avete che da chiedere. In termini qualitativi, DC Universe Online sta crescendo veramente bene, e da qui all'uscita di Marzo c'è ancora spazio per migliorare e raffinare il tutto... Magari anche la politica di prezzo, che contempla un poco simpatico esborso di 15

La grandezza è nei dettagli

Il sistema di creazione degli eroi merita un pizzico di approfondimento in più. Il procedimento inizia con la scelta del sesso e della costituzione corporea (esile, equilibrata o mastodontica). Si va avanti selezionando la personalità che influisce sulle animazioni del personaggio, il tipo di poteri, di movimento e di arma equipaggiata qualora la si desiderasse. Si ha poi accesso al guardaroba già esteso in partenza, ma capace di espandersi ulteriormente nel corso del gioco. A ogni accessorio sono associate delle caratteristiche che incrementano le statistiche del personaggio stesso. La cosa interessante è che gli accessori sbloccati durante le missioni possono essere contrassegnati come Preferiti, e fornire i loro benefici statistici anche quando non vengono indossati. Così manterrete il vostro look diventando più forti.



L'editor consente persino di scegliere il tipo di pelle del vostro personaggio. Pietra, metallo, argilla, pelliccia... C'è veramente di tutto.



È interessante notare, a tal proposito, che ultimando le missioni per giocatore singolo si ottiene una Super-Uniforme (diversificata tra eroi e criminali) capace di incrementare moltissimo le statistiche



Se avete sempre sognato di vedere una versione più agile di Colossus, potete vederla in questa immagine. Miracoli dell'editor...





data di uscita: 22 FEBBRAIO 2011 prodotto: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT sviluppo: GUERRILLA GAMES genere: FPS

KILLZONE 3

PS3 » ABBIAMO PROVATO PER VOI LA VERSIONE BETA DEL COMPARTO MULTIPLAYER

>> Un Multiplayer brutale, vario e veloce
>> Netcode per 24 giocatori di altissima qualità
>> Grafica eccellente nonostante il codice incompleto

UM Per gli appassionati di sparatutto su PlayStation 3, l'appuntamento col terzo capitolo di Killzone è senza dubbio un evento imperdibile. E non è solo una questione di caratteristiche tecniche mozzafiato o chissà cos' altro... si tratta di vero e proprio spettacolo a portata di pad, ed abbiamo potuto constatarlo direttamente mettendo mano alla versione beta di Killzone 3 incentrata sulla modalità multiplayer.

Vi chiederete, è possibile superare l'eccellenza di un titolo come Killzone 2 già con un codice ancora incompleto? La risposta è un deciso ed altisonante "sì!", del quale ci apprestiamo a fornirvi ogni dettaglio.

Guerrilla non si è tirata indietro nel realizzare brutali uccisioni corpo a corpo. Talvolta dovrete accoltellare il vostro avversario con una visuale in prima persona



Intanto, ecco un breve riepilogo per coloro i quali non avessero letto la nostra anteprima post-E3: Killzone 3 racconta la seconda parte dello sbarco umano sul pianeta Helghan, dove i seguaci dell'imperatore Visari offrono una resistenza feroce alla controffensiva ISA.

L'estensione ed il dettaglio grafico degli ambienti hanno subito un incremento eccezionale, e per questo apprezzerete molto l'inserimento dei jet pack, non solo come un pratico modo di spostarsi attraverso i livelli, ma anche per la possibilità di avere un panoramico colpo d'occhio sull'ennesima prova di forza visiva della console Sony. Per riflettere l'innalzamento dei toni della battaglia, i comandi di gioco sono stati resi molto più veloci e reattivi, eliminando il senso di pesantezza tipico di Killzone 2, per avvicinarsi ai ritmi di Call of Duty. In funzione di ciò, l'ambiente multiplayer porta con sé un feeling completamente diverso rispetto al passato... è più snello, brutale e dinamico, ma anche ricco di novità strutturali che faranno scalpitare gli amanti del "frag". Il codice beta messo a disposizione da Guerrilla offre tre modalità di gioco, tre mappe, un sistema di classi personalizzabili e ben 45 (esatto, 45) gradi militari da conseguire sul campo.

Prima di avventurarsi in Rete, è possibile sperimentare il tutto in Locale popolando di bot (nemici gestiti dalla PlayStation) le proprie partite. L' Intelligenza Artificiale è decisamente buona, tanto che al massimo livello di difficoltà sembra tarata per emulare lo stesso comportamento da bastardi che adottereste giocando contro altri umani. Parliamo di esplosivi e sentinelle piazzate vicino ai punti di respawn, o di agguati tesi attraverso grosse crepe in soffitti e pareti. È un comportamento che sulla lunga distanza tende a diventare prevedibile, ma aiuta senz'altro a giungere in Rete con una competitività di base. La modalità Guerrilla Warfare è l'ideale per rompere il ghiaccio, trattandosi del più classico deathmatch a squadre dove vince chi realizza per primo 50 uccisioni.

Il ritmo di gioco è sempre alto, merito soprattutto di un tempo di respawn praticamente inesistente. In seconda battuta abbiamo Warzone, modalità già vista in Killzone 2 che alterna dinamicamente una serie di obiettivi diversi sulla stessa mappa, senza mai interrompere il flusso

CLASSI DI FERRO

Basandosi sul feedback degli utenti, Guerrilla ha ridotto a 5 il numero della classi in Killzone 3 consentendo al giocatore di modificare l'equipaggiamento e i "perks" (le abilità) da attivare. Lo sblocco di queste abilità è legato al punteggio conseguito in battaglia, che viene convalidato anche in caso di sconfitta nei match. A ogni passaggio di livello, si ottiene un "Unlock Point" da impiegare nell' incremento del proprio arsenale, o nel miglioramento di quello già disponibile. È un sistema davvero semplice e completo, che permette di far sviluppare più classi grazie alla distribuzione libera degli Unlock Points, o specializzarsi in una sola.



Le classi Soldato ed Assaltatore sono state eliminate, ma alcune loro abilità permangono tra i "perks" di quelle rimanenti.

UN SINGLE PALYER PIÙ FRENETICO

Uno degli elementi caratterizzanti della saga di Killzone è sempre stato un sistema di controllo ostico, decisamente più impegnativo di quello dei tipici sparatutto "alla Call of Duty". Per questo terzo episodio, gli sviluppatori hanno deciso di semplificare le cose, levando un po' d'inerzia nel movimento dell'arma e favorendo la precisione del puntamento. I movimenti del personaggio sono più rapidi, anche se non si arriva alla frenesia di un Modern Warfare. In generale, possiamo dire che si percepisce ancora la pesantezza dell'arma, ma centrare un nemico è ora più semplice.



Il sistema di controllo è stato reso un po' più reattivo e preciso. Questo potrebbe essere visto male dagli appassionati di Killzone, abituati a un sistema di puntamento più "realistico" che faceva percepire maggiormente il peso dell'arma.









In questo livello della modalità Single Player dobbiamo affrontare un gigatesco robot Helghan. Chissà se ci sarà qualcosa di simile anche nel Multiplayer cooperatiovo online.

PUNTI ESPERIENZA A GO GO!

Oltre ad ottenere punti per ogni uccisione, in Killzone 3 guadagnerete del punteggio per operazioni specifiche compiute nel solco delle varie tipologie di gioco. Ci sono diversi micro-obiettivi da conseguire, premiati in base alla difficoltà di esecuzione, e ne trovate una lista completa nell'immagine più in basso.

Il sistema di attribuzione dei punti esperienza è molto funzionale ed in qualche modo simile all'esempio di Call of Duty.

di gioco: passando dal Team Deathmatch al Cattura la Bandiera, o alla protezione di un determinato membro della squadra per un lasso di tempo stabilito, Warzone consente di gustare inun colpo solo buona parte dell'offerta multiplayer di Killzone 3 diventando così un passatempo eccellente. Il quadro è infine completato dall' inedita modalità Operations, sempre destinata a due squadre e caratterizzata dal fatto di avere un proprio sviluppo narrativo. Si tratta di un attacco delle forze ISA presso un'installazione artica degli Helghast, con tanto di disastroso sbarco in un punto remoto della vastissima mappa. Il team Helghast si trova sparpagliato lungo il territorio e deve quindi ricompattarsi per organizzare la difesa della base. Al raggiungimento dei vari obiettivi per entrambe le fazioni, il motore di gioco genera degli spettacolari intermezzi in tempo reale che riportano i nomi e l'aspetto dei giocatori coinvolti nella battaglia, offrendo loro dei gratificanti momenti di gloria. La sola beta, in pratica, basta già a garantire ore ed ore di divertimento sulle tre mappe di cui si compone. Ed a proposito di mappe, non possiamo che applaudire Guerrilla per la maestria con cui architetta i suoi campi di battaglia virtuali. Corinth Highway è un enorme livello che si snoda lungo la strada principale della capitale Helghast, con grandi spazi aperti e rovine che fungono da provvidenziale nascondiglio per i giocatori. Nessun "effetto corridoio" qui, solo la sensazione di trovarsi nel bel mezzo di un campo di battaglia dove può succedere davvero di tutto... come ad esempio, trovare un esoscheletro all'interno di un palazzo e impadronirsene spargendo ovunque morte e distruzione. Turbine Concours SE-6 consiste in una serie di altissime strutture metalliche erette intorno a un "hub" centrale, sede di un poderoso generatore di impulsi elettromagnetici. Questo marchingegno emette ad intervalli regolari un'onda d'urto capace di disabilitare temporaneamente ogni dispositivo elettronico nelle vicinanze, ivi compresi i jet pack (o più propriamente "jump pack") di cui ci si può impadronire. Pilotare un jump pack significa spiccare balzi estremamente lunghi di cui possiamo controllare la traiettoria, non un volo completo, ma il vantaggio tattico offerto dal gadget è talmente marcato da avere indotto Guerrilla a depotenziare le mitragliatrici di cui dispone per non compromettere il bilanciamento delle partite. E dulcis in fundo, abbiamo Frozen Dam. La terza mappa offerta dalla beta di Killzone 3 è forse la più spettacolare del lotto grazie ai meravigliosi paesaggi innevati che ritrae. Fiocchi di neve vengono spazzati via dal vento cambiando costantemente direzione, mentre onde impetuose sferzano enormi blocchi di ghiaccio restituendo tutta l'ostilità dell'ambiente circostante. Il cuore della mappa consiste in una installazione Helghast multilivello, con interni piuttosto claustrofobici ed una sezione a cielo aperto attraversata da acque mortali. Serve grande abilità e precisione per prevalere nella modalità Guerrilla Warfare, mentre in Operations viene utilizzata una versione estesa dello stesso stage in cui bisogna saltare di iceberg in iceberg usando il jump pack. Sensazionalismi a parte, riteniamo che le visuali offerte da quest' ultima versione di Frozen Dam siano tra le migliori in assoluto mai viste su PlayStation 3, a riprova di quanto performante sia il motore grafico di Killzone 3. La blanda palette cromatica del secondo capitolo ha finalmente ceduto il passo ad una gamma di colori più vasta, ed è magnifico vedere l'opprimente de-saturazione di certi scenari letteralmente squarciata dai colori del tramonto. Effetti particellari come fumo e scintille vengono impiegati con estremo realismo (il fumo di mitragliatori, ad esempio, non è un semplice trucco applicato alla visuale in prima persona, ma si espande credibilmente nel punto dello scenario in cui è stato prodotto), ed i modelli dei combattenti vantano una densità poligonale impressionante. Anche il comparto sonoro è stato migliorato in maniera sostanziale, abbinando alle varie armi campionamenti davvero potenti, profondi ed appaganti per il giocatore. Se escludiamo alcuni particolari "spigoli", come la distribuzione fissa degli spawn points che consente a certi furbetti di piazzarsi proprio là dove si ricompare dopo essere stati uccisi, le impressioni che abbiamo tratto da questa versione preliminare di Killzone 3 sono decisamente positive. Guerrilla sta investendo il 100% del suo talento in questo prodotto, e se il livello di cura evidente in questa versione beta confluirà anche nella campagna per giocatore singolo, la prospettiva sarà quella di avere tra le mani non solo il miglior sparatutto per PS3, ma anche uno tra i più brillanti di questa generazione hi-def.





Ecco, questa è l'occorrenza che dovreste cercare in assoluto di evitare. A meno che non ci sia un medico nei paraggi, converrà materializzarsi in un punto più sicuro della mappa



Setacciate ciò che resta degli edifici di Corinth Highway, potreste essere fortunati abbastanza da trovare un esoscheletro abbandonato

UNA SPORCA GUERRA

Molti degli sparatutto di successo presentano un'esaltazione della guerra dove seminare morte non ha altra conseguenza se non quella di divertirvi, ma in Killzone le cose sono leggermente diverse. I primi due capitoli erano caratterizzati da una certa cupezza che calava il giocatore in un'atmosfera che esaltava la drammaticità dell'azione. Nel tentativo di conquistare nuovi fan, la modalità storia di questo terzo capitolo smorza leggermente quei toni, mantendo però alcuni dettagli più drammatici come le urla degli Helghan che uccidete.


Avvicinatevi abbastanza a un avversario per attivare una delle possibili "uccisioni ravvicinate". Si tratta sempre di sequenze molto crude.




Ecco i bastioni esterni di Frozen Dam. La scelta dei colori, la neve e gli effetti particellari danno a questa ambientazione un look quasi fotografico



Nella mappa di Corinth Highway, la resa del vento e della polvere restituisce un senso di distruzione senza precedenti. Il cielo stesso ha un aspetto plumbeo e pesante









TEST DRIVE UNLIMITED 2

PS3 » TORNA IL GIOCO DI CORSE "SOCIAL" DI ATARI. MA RIUSCIRÀ A SEMINARE LA CONCORRENZA?

» Una meccanica di gioco incentrata sul vivere una vita lussuosa
» Vetture reali guidabili con un modello di guida immediato
» Vetture reali riprodotte con grande cura sia all'esterno che all'interno

ON Se c'è un genere che ha sicuramente fatto faville questo Natale, questo è quello dei giochi di corse. I puristi della guida realistica e simulativa hanno finalmente potuto mettere le mani sull'attesissimo Gran Turusmo 5, mentre gli appassionati dei titoli più arcade e adrenalinici sono stati graziati con quel gioiellino di Hot Pursuit. Dopo una tale scorpacciata di capolavori dedicati alle quattro ruote, verrebbe da chiederci se c'è spazio per un ulteriore titolo con vetture realistiche da guidare in suggestivi panorami. Beh, se il gioco in questione è Test Drive Unlimited 2 allora la risposta e sicuramente positiva! A un utente distratto, il secondo capitolo della serie prodotta dall'Atari può sembrare l'ennesimo "simulatore di guida", ma in realtà si tratta di un rivoluzionario Social Games che vi permette di sperimentare uno stile di vita fatto di lusso, donne splendide, ville spettacolari e, ovviamente, supercar da sogno.
Non abbiamo mai avuto sotto le mani un altro gioco di corse il cui scopo è quasi più quello di farci sfoggiare i nostri bolidi piuttosto che la competizione nelle gare. Gran Turismo, forse, ma il racer principale di casa Sony è più che altro basato sulle lunghe ore passate in garage, a mettere a punto motori ed equilibri della macchina, mentre in Test Drive Unlimited 2 l'idea è più quella di ostentare la propria ricchezza, girando per la vostra lussuosa villa e portando gli amici collegati online a visitare il vostro garage in cui risplendono bolidi impossibili.
Messe le mani sul codice preview, è stato subito chiaro che gli sviluppatori della Eden Games hanno lavorato molto nel cercare di farvi sperimentare un determinato stile di vita. L'esempio più ovvio di questi sforzi è la modalità carriera basata sulla narrazione, che vi vede partire da un piccolo caravan e arrivare a possedere una villa lussuosa grazie al successo nelle corse su strada.
Come il già citato Gran Turismo, per competere nei diversi campionati del gioco dovrete completare i test di guida per ottenere le varie licenze. Le gare comprendono diverse discipline, e nel vincere questi tornei otterrete i soldi necessari a far crescere la vostra reputazione e ovviamente anche a comprare nuovi tipi di veicoli che vi permetteranno di accedere a nuove gare. In Unlimited 2, come nel vero mondo del materialismo portato all'eccesso, l'apparenza conta quanto la sostanza. E non saranno solo le vostre auto a beneficiare di questo assunto, ma anche il personaggio virtuale con cui vi relazionerete con gli altri giocatori. Nel nuovo Test Drive è infatti possibile vivere una vita anche oltre volante del vostro bolide. Che si tratti di conoscere nuova gente a un club, girovagare per casa o visitare un concessionario per scegliere la vostra nuova supercar, ogni attività che si svolge all'interno di una struttura verrà vissuta con una visuale in prima persona e ci permetterà di interagire con gli avatar degli altri giocatori connessi online. Capite quindi che anche in questo caso dovrete presentarvi al meglio, creandovi un look che meglio vi rappresenta grazie agli oggetti da acquistare nei numerosi negozi sparsi nel gioco. Cappelli, completi firmati, tagli di capelli saranno spettacolari sono all'ordine del giorno.
Il tutto in un'ambientazione interessante e completa, piena di variazioni piacevoli nei tipi di corse che si affrontano, e con tanto di diverse missioni secondarie da affrontare.
Ciò nonostante, tuttavia, non possiamo evitare di pensare che la modalità "narrata" del gioco sarà per forza seconda alle meccaniche di "esplorazione libera" che vengono offerte. Il rischio di farsi tentare da tutto quello che il gioco ha da offrire è piuttosto alto e quindi potrebbe capitarvi di abbandonare la storia principale per parecchio tempo e perdervi completamente nelle attività più social di Unlimited 2... non che questo sia per forza un male. OFF

Il sistema di guida funziona... per fortuna!

Se avete giocato al primo Ulimited (uscito solo su PlayStation 2 e Xbox 360), ricorderete il sistema di controllo inutilmente faticoso. Per fortuna, non c'è da temere niente di simile in questo sequel visto che ci sarà un nuovo motore di gioco capace di bilanciare arcade e simulazione, rendendo la guida molto più piacevole. Gli aiuti permetteranno anche ai giocatori meno abili di godersi l'esperienza di guida senza alcun problema.



A quanto pare, per il sequel del gioco, quattro ruote è bene, due è molto male: Eden Games ha stralciato dal gioco le motociclette. Comunque, potremo almeno in parte consolarci con l'inclusione del fuoristrada, anche perché le corse che li vedono protagonisti sono eventi molto diversi dal solito.

Uscita FEBBRAIO 2011 Prodotto ATARI Sviluppo EDEN GAMES Genere CORSE



Rischio e premio, in stile TDU

Ben consapevoli del fatto che i giocatori sono una razza impaziente, i ragazzi di Eden Games hanno introdotto un sistema chiamato Free Ride Instant Money (FRIM) per permettere loro di restare occupati mentre vanno in giro a esplorare il mondo di gioco. In modo simile a quanto visto in Burnout, la guida pericolosa viene remunerata in contanti. Tuttavia, e in modo geniale, è stato introdotto anche un elemento strategico, attraverso il sistema di "banca".



Se però farete un errore prima di eseguire questa azione, allora perderete tutto! Ovviamente i danni della vettura saranno visualizzati in modo realistico, ma non avranno ripercussioni sulle prestazioni.



Se riuscite a concatenare insieme più trucchetti, potrete far salire il guadagno in modo vertiginoso. Starà poi a voi premere un tasto per decidere di mettere in banca quanto ottenuto.

Oltre a tutte le migliori supercar moderne, sarà possibile sbloccare anche auto d'epoca da collezione.



Le vetture saranno completamente personalizzabili sia nei colori che nelle decorazioni. Ora la Ferrari la vedete così, ma potrebbe presto diventare rosa con squali blu sugli sportelli.



Unlimited 2 vi farà conoscere le strade tropicali di Ibiza, così come il primo capitolo era ambientato alle Hawaii.



Nel gioco è possibile acquisire esperienza in quattro diverse aree: Sociale, Esplorazione, Competizioni e Collezioni.

Venus & Braves sarà contornato da splendide scene animate che ricordano molto i cartoni tipici nipponici.

VENUS & BRAVES

PSP >> SIETE PRONTI A SCENDERE SUL CAMPO DI BATTAGLIA?

>> Innovativo sistema di battaglie
>> Svariate possibilità di strategie
>> Interessante utilizzo del fattore tempo

ON Era il 2003 quando sulla gloriosa PS2 uscì un GDR Strategico intitolato Venus & Braves! La felicità degli appassionati occidentali di quel genere svanì immediatamente a causa della scelta di Namco di non distribuire il gioco al di fuori del Giappone. Sette anni dopo, ecco la notizia di un remake di quel titolo destinato alla PSP, che riaccende le speranze di vederlo arrivare anche da noi questa volta!
Il protagonista che impersoneremo si chiama Blood Boal, un sanguinario guerriero pentito per le sue malefatte, che grazie alla benedizione della dea Aria ha il dono dell'immortalità, infatti nonostante il giovane aspetto ha 345 anni. Nel suo lungo viaggio che lo porterà ad affrontare ogni genere di pericolo, non sarà da solo, infatti oltre alla dea e ad una strega anch'essa immortale, di nome Nadia, saranno numerosi i valorosi guerrieri che combatteranno al fianco di Blood. Il concetto di immortalità influenzerà molto le meccaniche di gioco perché se col passare del tempo Blood rimarrà giovane, non sarà altrettanto per i suoi compagni che invecchieranno e vedranno quindi affievolirsi la loro efficacia in battaglia. Veder morire di vecchiaia un personaggio di supporto (a cui magari eravate particolarmente affezionati) vecchiaia è un'esperienza che difficilmente è contemplata in questo genere di gioco. Il cuore del gioco, ovvero il gameplay, è rappresentato da un sistema di combattimento piuttosto complesso denominato Rotation Battle System (che andremo a spiegare nel box). Per concludere potrebbe essere inclusa un innovativa modalità online con cui ingaggiare delle vere e proprie battaglie in campo aperto contro giocatori in carne ed ossa. Venus & Braves per adesso è previsto solo per il Giappone, ma noi speriamo che varchi i confini nipponici e approcci anche da noi, appena avremmo ulteriori notizie, vi aggiorneremo senz'altro sempre qui sulle pagine di PSMania. OFF



Nel gioco saranno presenti dei cameo di personaggi appartenenti alla serie di Tales of, tra cui Vesperia, Simphony e Destiny.

Guerrieri all'attacco!

Il fulcro di Venus & Braves è il Rotation Battle System. Il funzionamento è il seguente, innanzitutto si schierano i propri guerrieri su una griglia 4x3, scegliendo la giusta formazione a secondo delle abilità dei personaggi mentre i nemici si schiereranno su una griglia simile e a turno inizieranno gli attacchi innescando una vera e propria guerra.


La particolarità del Rotation Battle System consiste nel poter spostare le file di guerrieri da quelle posteriori a quelle frontali e viceversa, dando la possibilità di attuare strategie diverse.


I guerrieri avranno diverse abilità e andranno schierati facendo attenzione ad esse, per esempio i guaritori o gli arcieri andranno posizionati nelle retrovie oppure alcuni guerrieri potranno difendere le unità frontali in caso di attacco.







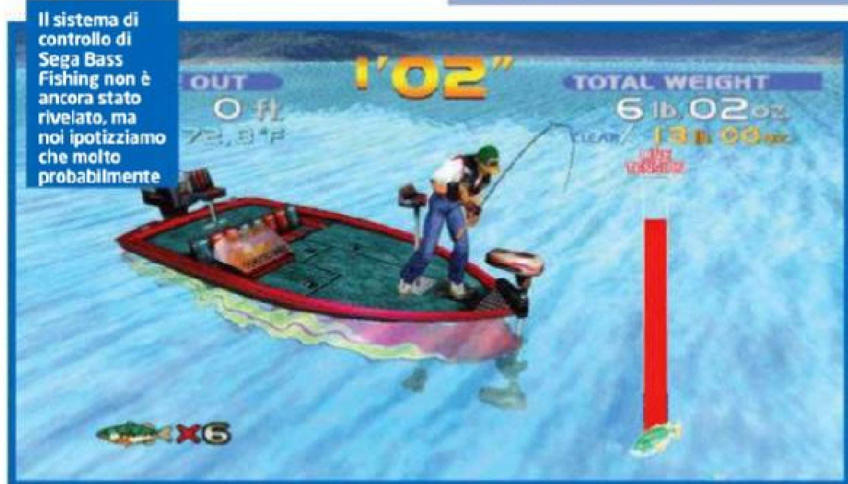
SEGA BASS FISHING

PSN >> TUTTI A PESCA CON SEGA BASS FISHING

ON I più giovani tra voi non ne avranno neanche sentito parlare, ma chi segue da tempo il mondo del divertimento elettronico conosce sicuramente l'importanza che l'ultima console della Sega ha avuto nella storia. Il Dreamcast (questo era il nome) è stato il primo sistema con un modem per la connessione online e un'uscita video in alta risoluzione... caratteristiche tecniche decisamente rivoluzionarie per il 1999! Se volete ripercorrere l'epopea di quella console, la vostra destinazione è il PlayStation Store, dove potete trovare i remake in alta definizione di alcuni titoli fondamentali del Dreamcast tra cui Crazy Taxi o il leggendario Sonic Adventure. Tra le novità in arrivo, come non citare il più popolare simulatore di pesca di quegli anni, ovvero Sega Bass Fishing. L'impostazione di gameplay è quella immediata dei titoli tipicamente arcade, caratteristica che lo rende adatto anche ai neofiti dello sport in questione, e si divide in tre differenti modalità di gioco per mettere alla prova la vostra capacità. In modalità pratica imparerete i rudimenti della pesca, il sistema di controllo e l'utilizzo dei vari strumenti, nella modalità arcade potrete scegliere tre diversi laghi dove potrete cimentarvi in diverse catture e tentare di raggiungere il peso prestabilito pescando più pesci possibili, infine nella modalità originale, ai tempi esclusiva della versione del Dreamcast, dovrete partecipare ad una serie di tornei e potrete aumentare di grado per poter diventare uno dei migliori pescatori sulla piazza. La meccanica di gioco di Sega Bass Fishing è piuttosto semplice, infatti una volta scelto il luogo e l'esca giusta, di cui parleremo più

- >> Ritorno di una grande classico
- >> Vasta gamma di scelta dell'esche
- >> Per diversi fattori piuttosto realistico

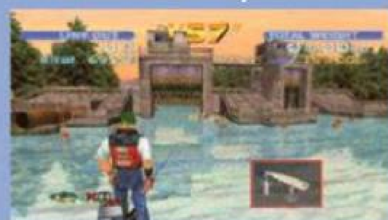
in dettaglio nel box, dovrete semplicemente sistemarvi con la vostra barca in un punto del lago ed aspettare che il pesce abbocchi, più la vostra preda sarà grande e più difficile sarà ottenerla, infatti il pesce farà resistenza e voi dovrete muovere la lenza nella direzione del pesce, solo in questo modo eviterete la rottura della lenza della canna e catturerete la vostra preda. Per quanto riguarda la modalità multigiocatore per ora non è stato detto nulla, quindi per ora le notizie su Sega Bass Fishing purtroppo finiscono qui, speriamo di non dover aspettare troppo per mettere le mani sopra questa vecchia gloria del passato e rigiocare un classico da sala nel nostro salotto, inoltre tra i vari giochi PSN un titolo simile sarebbe una vera e propria ventata di aria fresca. Se anche voi non siete più nella pelle aspettatevi ulteriori notizie sui prossimi numeri di PS MANIA... OFF



Il sistema di controllo di Sega Bass Fishing non è ancora stato rivelato, ma noi ipotizziamo che molto probabilmente

Kit da pesca

In Sega Bass Fishing un elemento fondamentale è la scelta dell'esca, ve ne sono quattro differenti tipi, Top Water, Shallow, Middle e Deep. Ognuna di essa è adatta alle diverse profondità dell'acqua, rispettivamente all'acqua alta, acqua poco profonda, acque di media profondità e acqua molto profonda. Quindi fate molta attenzione all'ambiente acquatico prima di selezionare la vostra esca, si riterrà una scelta estremamente importante.



In Sega Bass Fishing è possibile anche cambiare il colore dell'esca, in modo da adattarla alle diverse colorature dell'acqua, come ad esempio se l'acqua è scura o limpida.



Per ottenere una buona cattura bisogna tener conto anche di altri fattori, come il periodo del giorno o la temperatura dell'acqua.

Uscita: Q1 2011 Prodotto: SEGA Sviluppo: SEGA Genere: SPORTIVO

Svegliati AI!

Aumentando la durata dei livelli non solo otterrete tesori più preziosi, ma incapperete anche in nemici sempre più potenti. Proprio contro i più temibili si farà necessario lo sfruttamento del potere Awakening. Attivando questa abilità AI diventerà, per un breve lasso di tempo, incredibilmente veloce, potente e resistente. Come al solito però, dovrete dosare con saggezza questo dono.



Come ogni action RPG che si rispetti, AI nel corso dell'avventura incrementerà progressivamente i suoi parametri di attacco e difesa.



Al di là dell'abilità Awakening, non sono state tutt'ora mostrati altri poteri di cui godrà AI. Difficile tuttavia immaginare che non ce ne saranno molti altri.

JIKANDIA: THE TIMELESS LAND

PSP >>NON AVETE MAI UN ATTIMO DI TEMPO? NESSUN PROBLEMA

>> Stile grafico da pixel art
>> Possibilità di decidere la durata dei livelli
>> Modalità cooperativa

ON Per quanto i vari Call Of Duty e Uncharted abbiano su di noi un indubbio fascino, allo stesso tempo dobbiamo ammettere la nostra attrazione verso quel tipo di giochi sviluppati, magari da un esiguo team, attorno a una piccola, ma vincente idea. Giochi come Locoroco e Patchwork Heroes che hanno fatto dello stile e della semplicità del gameplay il loro cavallo di battaglia, hanno un retrogusto tutto loro e hanno impreziosito grandemente la softeca della piccola PSP. Per nostra fortuna, pare che un nuovo gioco del genere sia in via di sviluppo e che sia rivolto sempre al portatile Sony.
Il titolo in questione è Jikandia: The Timeless Land e le sue premesse narrative bastano per metterci l'acquolina in bocca. Jikandia è un mondo pacifico e felice, in cui i suoi abitanti vivono non sapendo affatto cosa sia lo scorrere del tempo. L'anarchia, la violenza e la paura tuttavia, si impadroniscono di questo regno quando un gruppo di malintenzionati rendono tangibile e reale lo scorrere dei minuti e delle ore. Disperati, i superstiti si rivolgono al potente Temtem, il quale a sua volta tenta di richiamare dal loro lungo sonno nove eroi capaci di scacciare le presenze maligne e di bloccare nuovamente lo scorrere del tempo. Purtroppo di questi nove, solo uno di loro si risveglia. AI, questo il suo nome, dovrà così partire per un lungo e difficile viaggio alla ricerca dei suoi otto amici.
La vera particolarità di questo action con molti elementi da gioco di ruolo consiste nella durata dei livelli. Quante volte infatti, avete abbandonato un gioco perché durando troppo non vi permetteva di conciliare con i vostri impegni lavorativi? Con Jikandia non avrete di questi problemi, visto che deciderete voi la lunghezza di ogni dungeon impostando un particolare timer. Naturalmente più breve sarà il lasso di tempo, meno ricompense otterrete alla fine dell'avventura.
Jikandia: The Timeless Land può rivelarsi tanto un piccolo capolavoro da lodare eternamente, quanto un titolo con un'idea interessante ma pessimamente sfruttata. Solo il tempo potrà darci le risposte che stiamo cercando. OFF

AI non èsolo

Per quanto gli sviluppatori non abbiano ancora rivelato nulla a riguardo, pare proprio che Jikandia: The Timeless Land offrirà una modalità cooperativa a più giocatori. Immaginiamo che il tutto sarà limitato al locale, senza alcun coinvolgimento dell'online, ma ciò non toglie che l'offerta, nel caso in cui effettivamente sarà presente, sia piuttosto intrigante. Staremo a vedere.



Quest'immagine parla da sola. Quei numeri sopra al personaggi indicano proprio la presenza di quattro personaggi per altrettanti giocatori.



Chissà che gli sviluppatori non decidano di mettersi al lavoro anche su una modalità a più giocatori competitiva.



Lo stile grafico è estremamente peculiare. Rigorosamente in 2D, Jikandia: The Timeless Land si rifà con forza alla pixel art





Prodotto: AKSYS GAMES Sviluppo: OPUS Genere: ACTION RPG Uscita: TBA

STACKING

PSN »MATRIOSKE IN CERCA D'AUTORE



»Un mondo abitato da matrioske
»Possibilità di risolvere gli enigmi in vari modi
»Design anni 30' piacevole

ON Da Monkey Island 2 a Brutal Legend, passando per Grim Fandango. Time Schafer, l'eclettico game designer californiano, non è di certo nuovo alla realizzazione di titoli fuori dagli schemi. Ma questa volta sembra proprio aver superato se stesso, almeno in quanto a stramberia. Dopo il recente titolo PSN Costume Quest, la Double Fine Productions (software house fondata da Schafer) si appresta a stupirci col puzzle-game Stacking. Chiusa la parentesi "infantile", questa volta il protagonista sarà una matrioska, ebbene sì, non si tratta di un errore. Lo ripetiamo: una matrioska! Il souvenir russo per eccellenza: una bambola di legno al cui interno può contenere fino ad otto o più figure, una dentro l'altra. Proprio facendo riferimento a questa caratteristica, tipica e unica del giocattolo sovietico, si baserà larga parte della meccanica di gioco del nuovo progetto. Infatti, la bambola che andrete ad impersonare in Stacking, Charlie Blackmore, è la più piccola esistente, il che vi permetterà di infilarvi di soppiatto all'interno delle altre bambole russe (mentre sono girate di spalle) e accaparrarvi di conseguenza le loro abilità. Sarà possibile accumulare un buon numero di figure, ma solo dell'ultima conquistata sarà possibile usare le abilità. Riuscire a entrare all'interno di altre matrioske sarà fondamentale per risolvere i numerosi enigmi, visto che sempre di un puzzle-game stiamo parlando. Le caratteristiche offerte dalle varie matrioske disponibili permetteranno molteplici approcci alla risoluzione dei rompicapo, non vincolando il giocatore a inseguire una sola modalità risolutiva. Tuttavia non si tratta propriamente di classici puzzle cervellotici, ma piuttosto di sfide e ostacoli basati sull'interazione tra i vari personaggi di gioco. Ad esempio, se dovrete superare una guardia, potrete distrarla entrando all'interno di una bambola raffigurante una bella signora. Ovviamente questa è solo una delle soluzioni possibili, in base a quanto già detto precedentemente. Per quanto riguarda l'ambiente di gioco che farà da sfondo alle peripezie della matrioska Charlie, i ragazzi del team Double Fine hanno letteralmente dato libero sfogo alla loro fantasia, plasmando un mondo surreale ma caratterizzato dall'atmosfera dura e realistica degli anni '30. Da quanto abbiamo potuto intravedere finora, sembra che questa nuova avventura di Schafer & Co. abbia le carte in regola per proseguire senza problemi sulla fortunata scia di Costume Quest. Attendiamo fiduciosi un'altra spassosissima avventura sulle ali della fantasia e dell'originalità, elementi che contraddistinguono da anni ogni singolo pixel delle opere firmate Schafer. OFF





Il design di Stacking è decisamente interessante. Potremmo definirlo un connubio fra la dura realtà di quegli anni e un surrealismo crepuscolare. Un risultato degno dell'art director Lee Petty, lo stesso di Brutal Legend.

Una matrioska nei duri anni '30

Il protagonista di Stacking è una piccola matrioska, più precisamente una matrioska ragazzino, che vuole cercare di riunire la sua famiglia divisa a causa di una difficile situazione economica.



Scegliere gli anni '30 come periodo storico, che è stato caratterizzato da una fortissima crisi economica, ricorda neanche troppo lontanamente quella che è la nostra attuale situazione finanziaria.



La rappresentazione di quegli anni sembra molto fedele. Basta vedere l'immagine di questa manifestazione sindacalista di bambole russe.

Uscita: PRIMAVERA 2011 Prodotto: THQ Sviluppo: DOUBLE FINE PRODUCTIONS Genere: PUZZLE GAME



ABBONATI

CON OGNI ABBONAMENTO IN REGALO



INCREDIBILE

1 FANTASTICO FILM IN BLU-RAY:

X-MEN CONFLITTO FINALE

*L'offerta è valida solo per abbonamenti sottoscritti tramite l'invio del coupon della pagina accanto e fino ad esaurimento scorte.

Approfitta di questa occasione unica!*

UN MOTIVO PER ABBONARTI? TE NE DIAMO QUATTRO!

- **Per te uno sconto esclusivo, il 15% sul prezzo di cover, pari a € 8,50! Ti regaliamo 2 numeri della rivista!**
- **Il prezzo rimane bloccato per l'intera durata dell'abbonamento**
- **Avrai la collezione completa di PS Mania: non perderai nemmeno una recensione e sarai sempre informato in anteprima sulle nuove uscite di videogiochi**
- **Non dovrai più recarti in edicola ma riceverai la rivista comodamente a casa!**



ABBONARSI È SEMPLICISSIMO:

Compila in maniera leggibile e in ogni sua parte il coupon a lato e spediscilo a:
S.O.F.I.A. Srl- Playmedia Company, via G. Carcano 32 - 20141 Milano
ed effettua il pagamento scegliendo tra diverse modalità:

- Versamento sul conto corrente postale n. 53660387 intestato a S.O.F.I.A. srl, via G. Carcano 32 - 20141 Milano e specificando la causale "abbonamento PS Mania" da allegare all'invio del coupon al lato.
- Bonifico bancario intestato a S.O.F.I.A. srl - Conto Gestione Abbonamenti, via G. Carcano 32 - 20141 Milano Codice IBAN IT09 V076 0101 6000 0005 3660 387 e specificando la causale "abbonamento PS Mania" da allegare all'invio del coupon al lato.
- Addebito su carta di credito, Postepay, Visa-Mastercard.
- Ricevi la prima copia e poi paghi.

Spedisci il coupon in busta chiusa e la copia del versamento a S.O.F.I.A. - Playmedia Company, via G. Carcano 32 - 20141 Milano oppure inviali via FAX a 02 84406071 o via email a playmediacompany@sofiasrl.
Per informazioni chiama il numero 02 84402444.

SUBITO A PS MANIA

13 NUMERI
DELLA TUA RIVISTA PREFERITA

Regalati o regala un abbonamento anche su WWW.SOFIASRL.COM

SOLO 50 Euro
(anziché ~~58,50~~ Euro)

2 NUMERI GRATIS!



E per **assicurarti XMEN: CONFLITTO FINALE** in BLU-RAY ricordati di compilare e spedire il coupon che trovi qui sotto.

ABBONAMENTO PS MANIA

Sì desidero abbonarmi a PS MANIA a partire dal primo numero raggiungibile

[ ] 13 Numeri della rivista a soli 50 euro ricevendo in regalo il film in BLU-RAY di

X-MEN CONFLITTO FINALE

Campagna valida fino a esaurimento scorte

N.B. Offerta valida solo per l'Italia.

☐ **SCELGO DI ABBONARMI A € 50,00** (13 numeri della rivista e in regalo X- Man in Blu-Ray)

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo .... n. ....

CAP .... Loc. .... Prov. ....

E-mail ....

Tel. ....

☐ **REGALO L'ABBONAMENTO A** (allegare copia del versamento):

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo .... n. ....

CAP .... Loc. .... Prov. ....

E-mail ....

Tel. ....

Scelgo di pagare con:

☐ Versamento su CCP (allegare copia del versamento)

☐ Bonifico bancario (allegare copia del versamento)

☐ Bollettino di CC postale che mi invierete allegato alla prima copia (opzione **non** valida in caso di regalo)

CARTA DI CREDITO ☐ VISA ☐ Mastercard ☐ Carta Sì ☐ Postepay (per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scadenza ☐☐ ☐☐ Firma del titolare ______________________

(Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello)

☐ INFORMATIVA E CONSENSO EX ART. 13 E 23 D.LGS 196/03 -- La informiamo che i Suoi dati personali saranno da noi trattati manualmente e con mezzi informatici per finalità di: a) gestione organizzativa delle consegne a domicilio del prodotto da Lei richiesto e b) marketing, attività promozionali, invio di materiale informativo e rilevazione del grado di soddisfazione della clientela da parte del Titolare dei dati: Play Media Company Srl. Per le operazioni di mailing e di spedizione i dati potranno essere comunicati a società esterne incaricate dell'organizzazione delle spedizioni. I dati non saranno diffusi. Infine, Le ricordiamo che per maggiori informazioni o richieste specifiche ex art. 7 (cancellazione, blocco, aggiornamento, rettifica, integrazione dei dati od opposizione al trattamento), potrà rivolgersi al Responsabile del Trattamento, scrivendo a S.O.F.I.A.Srl, Via G. Carcamo 32, 20141 Milano. Acconsento che i dati vengano messi a disposizione anche di altre società e avrò quindi l'opportunità di ricevere ulteriori vantaggiose offerte e informazioni commerciali.

IL BOSS del Mese > DARTH VADER

Avere la possibilità di ingaggiare un combattimento ravvicinato contro il cattivo dei cattivi, Darth Vader, non ha prezzo. Grazie a STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA II, precisamente nell'ultimo capitolo, avrete la possibilità di confrontarvi con lui. Seguite i nostri consigli per avere la meglio sulla personificazione del lato oscuro della forza.

1



QUICK TIME VADER

Alla fine dell'ultimo capitolo vi ritroverete ad attraversare un corridoio in cui Darth Vader comparirà tre volte sotto forma di quick time event. Qui vi verrà richiesto semplicemente di schiacciare dei tasti indicati a video con il giusto tempismo. Completate le scene, arriverete all'interno di un'ampia stanza piena di piattaforme circolari al cui interno si troverà, ovviamente, Darth Vader.

2



STARKILLER

Riuscire ad attaccare Darth Vader non sarà particolarmente difficile, basta fare attenzione a evitare i suoi attacchi. Dopo che avrete falcidiato un po' il Signore Oscuro, alcuni cloni incompleti di Starkiller faranno la comparsa sul campo di battaglia uscendo da alcune teche di vetro presenti sul margine della piattaforma. Questi potranno rivelarsi un aiuto, visto che potrete portarli dalla vostra parte e fargli attaccare Darth Vader. Quest'ultimo, essendo indaffarato a difendersi dai cloni, sarà più esposto ai vostri attacchi.

3



LANCIA CHE TI PASSA

Una volta che avrete abbassato un po' la barra vitale di Darth Vader, questo fuggirà sulla piattaforma soprastante a quella del duello. Usate la forza per tirarlo giù. Vader fuggirà su un'altra piattaforma più in alto. Dopo un breve filmato in cui Vader distruggerà un po' di piattaforme, salite sulle macerie e raggiungetelo fino a quando non sarà più avvicinabile. A questo punto Vader comincerà a lanciarvi contro dei serbatoi di clonazione. Usate la forza per prenderli al volo e ritirarli contro di lui. Dopo averlo colpito un po' di volte, un'altra piattaforma cadrà dandovi la possibilità di avvicinarvi completamente.

4



LA RIPETITIVITÀ DI DARTH VADER

Come nel secondo punto, attaccatelo e, quando chiamerà a se i cloni, rimandateli nuovamente contro di lui. Ad un certo punto si allontanerà su un'altra piattaforma, ma sarà possibile raggiungerlo subito saltando su alcuni basamenti sganciati disposti a mo' di percorso. A questo punto Vader continuerà ad evocare cloni e spostarsi da una piattaforma all'altra, voi agite ancora come prima, seguendolo e portando gli starkiller contro di lui.

5



FINALE ELETTRIZZANTE!

Quando Vader avrà raggiunto un livello di vita basso, si aprirà una sequenza che vi porterà a continuare lo scontro all'aperto, sotto la tempesta. Cercate di buttare il Signore Oscuro verso uno dei pilastri elettrificati e completate il quick time event relativo. Fatelo il più volte possibile e la vita di Vader scenderà molto velocemente, fino a quando arriverete al quick time event finale. Complimenti, avete battuto Darth Vader e concluso Star Wars: Il potere della Forza II.





SPLATTERHOUSE

Ecco come fare a sbloccare le versioni classiche di Splatterhouse

Splatterhouse originale	Completate la fase 1-2
Splatterhouse 2	Completate la fase 1-4
Splatterhouse 3	Completate la fase 1-8

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE: PARTE 1



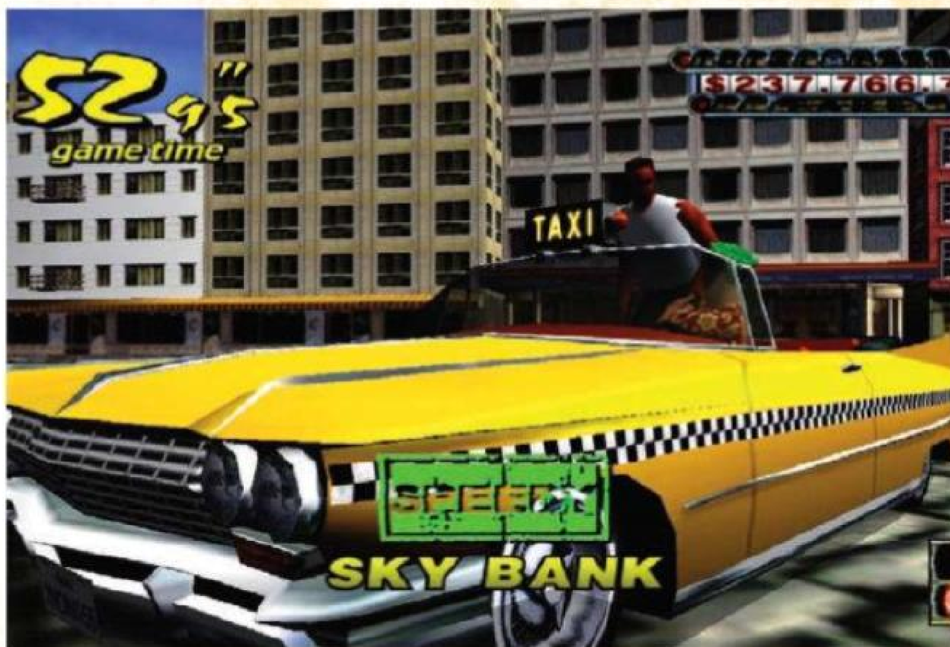
Accedete al menu Opzioni e poi entrare nell'apposita sezione per inserire i Codici e digitate le seguenti combinazioni.

△, ◎, ↑, ←, R2, → - Protego Totalum

△, ↑, ⊗, L2, R2, ⊗ - Elite Challenges

X, ←, →, ⊗, R2, R1 – Pozioni Potenziate





CRAZY TAXI



ANOTHER DAY MODE

Tieni premuto R2 nello schermo di selezione del pilota, e fai lo stesso quando scegli il taxi. Apparirà la scritta "Another Day" e la disposizione dei clienti cambierà

GUIDARE LE MOTO

Nella schermata di selezione dei personaggi premete rapidamente L2, R2, L2, R2, L2, R2, se avete fatto tutto bene potrete guidare una moto.

SENZA DIREZIONE

Per far sparire la freccia che da la direzione, tenete premuto R2 + START prima della schermata di selezione del pilota.

TROFEI SEGRETI

GRAN TURISMO 5



Endurance Series Complete
Completate gli eventi della serie Endurance
La serie Endurance diventa accessibile dopo che avrete passato il livello 25 nel A-Spec o B-Spec.

Red Bull X1 Challenge
Completate gli eventi della 'Red Bull X1 Challenge'
Per sbloccare le sfide Red Bull X1 dovrete prima completare le sfide di Sebastian Vettel Challenge che diventano accessibili dopo che avrete raggiunto il livello 30.

Attenzione caduta oggetti
Fate staccare un pezzo della vostra macchina mentre guidate
Ovviamente potrete ottenere questo trofeo solo usando una vettura Premium.

Rollover
Fate ribaltare completamente la vettura
Il nostro consiglio: modalità Arcade Mode, Circuit de la Sarthe e Pagini Zonda. Andate al massimo nel rettilineo e proseguite dritti ignorando la curva. Lo schianto sul muro farà il resto.

Porta la tua Honda a casa
Scatta una foto di una Honda che passa davanti all'ufficio centralle Honda
Il quartier generale della Honda si trova nella pista Tokyo R246.

Immagine Esclusiva
Fai una foto a qualcuno di special a Kyoto
Quando sbloccate la possibilità di fare le foto, scegliete Kyoto. Selezionate la posizione 1 per la fotocamera e la posizione C per la vettura. Guardate a sinistra è vedrete un uomo vestito di bianco sul ponte. Se riuscirete a fare una foto nitida al suo volto I trofeo e vostro.

Ritratto
fate un primo piano alla donna solitaria a Marktgasse in Bern.
Scegliete Bern come location fotografica e selezionate il punto 2 per la fotocamera e il B per la vettura. Dovreste riuscire a inquadrare una donna solitaria che parla al cellulare. Fatele un primo piano a fuoco e i trofeo è sbloccato.

Grand Finale
Sbloccate la versione lunga del filmato conclusive.
Per ottenere filmato e Trofeo dovete vincere il Dream Car Championship nelle Extreme Series o in A-Spec o B-Spec.

Cacciatori di TROFEI



I NOSTRI CONSIGLI PER OTTENERE ALCUNI DEI TROFEI DI
MEDAL OF HONOR

Russi al barbecue
Incenerisci 10 nemici con l'accessorio lanciafiamme nel campo di prigionia.
Nella missione del campo di prigionia arrivate in una cava molto ampia. Qui troverete l'AK-47 munito di lanciafiamme che vi permette di ottenere questo Trofeo. Per ottenerlo con facilità, abbassate il livello di difficoltà e correte subito a prendere l'arma, altrimenti I vostri compagni potrebbero uccidere alcuni bersagli impedendovi di avere I 10 che vi servono.

Odio le scimmie
Uccidi 7 scimmie in meno di 10 secondi nei laboratori dell'isola "Rinascita".
Quando arrivate nel laboratorio lanciate due granate nell'angolo in cui si trovano le scimmie e poi giratevi a destra per eliminare i primati che rimangono.

Niente perdite!
Attraversa il gas NOVA 6 senza morire sull'isola "Rinascita".
Arrivate al punto in cui vi mettete le tuta. Qui dovete avere un atteggiamento prudente anche se giocate al minimo livello di difficoltà perché se vi si rompe la maschera antigas siete finiti. Non correte all'impazzata e cercate invece riparo per eliminare i nemici e muovetevi solo quando siete sicuri di non essere colpiti. Se la maschera si rompe, premete subito Start e scegliete "Salva e Esci". Poi riprendete la partita sospesa.

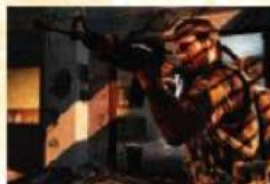
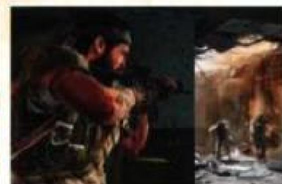
Giù le mani dalla mercanzia
Uccidi il ladro al Pentagono.
Si può ottenere nella modalità zombie nella mappa cinque. All'inizio della missione, rompete i vetri e ripárateli per guadagnare soldi. Nei primi tre round cercate di usare solo il coltello. Dopo il terzo round acquistate l'M14 e la Rinascita rapida. Uccidete tutti gli zombie tranne uno. Prendete l'ascensore e portate il livello di sicurezza a Defcom 5 e posizionatevi in modo di vedere il teletrasporto da cui arriva il Ladro. Uccidete l'ultimo zombie e quando inizia il quinto round ci sono molte probabilità che il Ladro appaia (altrimenti ricominciate il livello e ripetete il processo). Se appare, uccidetevi con una granata, così che la Rinascita Rapida vi faccia tornare con la doppia pistola. A questo punto crivellata il bersaglio di colpi mentre sale la scala.



PS3

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

COSTUMI ALTERNATIVE
Ecco quello che dovete fare per poter sbloccare dei costume extra che potrete indossare accedendo al menu Inventario.
Raiden di Metal Gea – Ottenete il Bronzo nelle sfide Training di Animus 2.0
Desmond – Finite la Sequenza 8 con il 100% di Sincronismo

PS3

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Nel menu iniziale (quello in cui siete legati alla sedia) premete rapidamente R2 e L2 finché non vi liberate così da potervi muovere liberamente per la stanza. In un angolo alle vostre spalle c'è un vecchio computer con cui potrete interagire per immettere i seguenti codici.

DOA	Sbloccate un mini-gioco segreto
3ARC INTEL	Sbloccate tutti gli the intel del gioco
3ARC UNLOCK	Sbloccate tutti I livelli della modalità Zombie
ZORK	Sbloccate il vecchio gioco d'avventura testuale Zork I: The Great Underground Empire
HELP	vi fornisce una lista di comandi che potete usare sul terminale
DIR	vi da una lista di file audio e immagini che potrete aprire usando il commando CAT **(es. CAT NoteX.txt)**
ALICIA	Carica la terapista virtual
WHO	Fornisce una lista di nome che potete usare col comando RLOGIN che dovrete usare con le password qui sotto

NOME	PASSWORD
MASON	PASSWORD
ASMITH	ROXY
BHARRIS	GOSKINS
DKING	MFK
FWOODS	PHILLY
GWEAVER	GEDEON
JFKENNEDY	LANCER
JBOWMAN	UWD
JHUDSON	BRYANT1950
JTURNER	PASSWORD CONDOR75
JMCCONE	BERKLEY22
LBJOHNSON	LADYBIRD
RJACKSON	SAINTBRIDGET
RHELMS	LEROSEY
RKAIN	SUNWU
RNIXON	CHECKERS
TBROOKS	LAUREN
TWALKER	RADIO
VBUSH	MANHATTAN
WRABORN	BROMLOW

TOP TEN!

I NOSTRI CONSIGLI PER SFRECCIARE IN PRIMA POSIZIONE SULLE SINUOSE PISTE DI GRAN TURISMO 5

1 RESTATE INCOLLATI ALLA RACING LINE

Probabilmente molti di voi avranno eliminato questo aiuto sin da subito, ma i giocatori meno esperti farebbero bene a seguire fedelmente la traiettoria indicata sulla pista da questa linea azzurra. Restare troppo lontani dalla linea o non frenare quando diventa rossa rende molto più complicato guadagnare posizioni.

2 FRENAAAAAAAAAAAA!

La frenata è l'elemento fondamentale per migliorare il vostro approccio alla guida di GT5. Ricordate di frenare sempre poco prima di entrare in curva e non inchiodate mai durante il cambio direzione. In certe piste non caratterizzate da passaggi troppo ostici, sarà sufficiente decelerare rilasciando il pulsante dell'acceleratore, ma in altre gare, se non frenerete mai, vi ritroverete facilmente fuori pista.



3 CHE AUTO VOGLIO?

La scelta dell'auto è molto personale e rappresenta sicuramente una delle peculiarità tipiche di questo gioco, soprattutto grazie all'enorme database di cui può vantare. È ovvio che la scelta deve ricadere in base al proprio stile di guida, ma è importante fare alcune considerazioni. Le auto con il corpo più aderente all'asfalto hanno maggiore tenuta ad alta velocità, ma allo stesso modo risultano più toste da domare in curva. Mentre le vetture più strette e dal baricentro più alto si rivelano più portate ad affrontare le curve. È sempre importate osservare tutti i parametri, non bastano velocità e potenza ad assicurarvi la vittoria.



4 L'ARTE DEL SORPASSO

Non è questo il gioco dove tentare sorpassi aggressivi, anche perché i danni e le botte mineranno fortemente la stabilità del vostro mezzo. Dunque attendete il momento opportuno e infilate l'avversario in curva, decisamente il punto più consono ai sorpassi.



5 LA MUSICA DELLE GOMME

Se i pneumatici slittano troppo non è un fattore positivo in gara. Nelle corse su strada le gomme devono avere completa aderenza e non pattinare minimamente, discorso diverso sullo sporco. Imparate ad ascoltare le vostre gomme, se queste iniziano a fare capricci, rallentate per mantenere il controllo della velocità.





6 TECNICA DEL "FUORI-DENTRO-FUORI"

Ogni curva è diversa dall'altra, ma vi consigliamo di applicare questa tecnica se volete migliorare le vostre prestazioni. In prossimità della curva, durante lo spazio di frenata, tenetevi sull'esterno della pista (fuori), poi dirigetevi verso l'apice della curva mantenendo la velocità costante (dentro), ed infine lasciate uscire la macchina verso l'esterno della pista (fuori)

7 MODERAZIONE



Una delle nozioni che i neofiti devono imparare è sicuramente il concetto di moderazione. Sia per quanto riguarda l'accelerazione che la frenata. Se infatti tenete premuto il tasto corrispondente al freno, le gomme si bloccheranno causando di conseguenza la perdita di controllo del mezzo. Allo stesso modo, accelerare a dismisura, si rivelerà controproducente.

8 COME RENDERE LA CORSA UNA SIMULAZIONE



Inizialmente saranno impostati degli aiuti di default che renderanno le gare meno difficili, ma allo stesso tempo meno vicine ad una simulazione automobilistica. Il modo migliore per avvicinarsi alla realtà è quello di deselezionare tutti gli aiuti (TCS, ABS, ESP e Antipattinamento). In questo modo la situazione diverrà meno artificiosa, ma attenzione, di conseguenza il livello di sfida si impennerà.

9 CAMBIARE NON SEMPRE È L'UNICA VIA POSSIBILE

Vista la numerosa schiera di eventi proposti, sembra quasi inevitabile passare da una macchina all'altra, ma non è strettamente necessario per vincere. Potete invece sfruttate l'officina per modificare il vostro mezzo e renderlo un bolide. Una macchina mediocre, se ben potenziata, potrà dare del filo da torcere anche ad automobili dal nome altisonante.

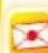
10 AL VOLANTE



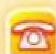
Giocare col DualShock è molto divertente, ma giocare con un volante è pura libidine. Se ne avete già a disposizione uno vi consigliamo caldamente di collegarlo alla vostra PlayStation 3 e gettarvi in pista, altrimenti questo potrebbe essere il momento giusto per accaparrarvene uno approfittando del Natale.



NON COLLEZIONARE BUCHI IN COLLEZIONE



Per richiedere gli arretrati **compilate il coupon nella pagina accanto** specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul c/c Postale N. 99353005 intestato a: Servizio Arretrati Play Media Company, al seguente indirizzo:
Play Media Company - Servizio Arretrati - Viale E. Forlanini 23 – 20134 Milano
o al numero 02.45.47.28.67 *Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di copertina che è di 4,50 euro (unica versione senza DVD).*
I numeri dal 102 al 106 sono disponibili solo con DVD allegato (prezzo di cover 5,50 euro).
I numeri precedenti sono in due versioni (4,50 euro senza DVD e 5,90 con DVD).



Per ulteriori informazioni potete mandare una mail a: **arretrati@playmediacompany.it** oppure telefonare al numero **02.45.47.28.67**



Ordina gli arretrati comodamente da casa tua su
www.playmediacompany.it



n. 89
STRATEGIA: Grand Theft Auto IV Seconda parte



n. 90
STRATEGIA: Metal Gear Solid IV Prima Parte



n. 91
STRATEGIA: Metal Gear Solid IV Seconda Parte



n. 92
STRATEGIA: Siren: Blood Curse Prima Parte



n. 93
STRATEGIA: Siren: Blood Curse Seconda Parte



n. 94
STRATEGIA: Tomb Raider Underworld Prima parte



n. 95
STRATEGIA: Tomb Raider Underworld Seconda parte



n. 96
STRATEGIA: Resistance 2, Prima parte



n. 97
STRATEGIA: Speciale Easter Egg



n. 98
STRATEGIA: Resident Evil 5



n. 99
STRATEGIA: Resident Evil 5



n. 100
STRATEGIE: Il padrino II, The Wheelman, X-Men Or. Wolverine, The Chronicles of Riddick



n. 101
STRATEGIA: Infamous



Solo versione con DVD

n. 102
STRATEGIA: Prototype



Solo versione con DVD

n. 103
STRATEGIA: Red Faction Guerrilla

Solo versione con DVD

n. 104
GUIDA: Eliminazione dei boss di Arkham Asylum

Solo versione con DVD

n. 105
GUIDA: Uncharted 2

Solo versione con DVD

n. 106
GUIDA: Modern Warfare 2

n. 107
GUIDA: Assassin's Creed II

n. 108
GUIDA: Darksiders

n. 109
GUIDA: Dante's Inferno

n. 110
GUIDA: Heavy Rain

n. 111
GUIDA: Final Fantasy XIII

n. 112
GUIDA: Resident Evil 5: Gold Edition

n. 113
GUIDA: Red Dead Redemption

n. 114
GUIDA: Demon Souls

n. 115

n. 116

n. 117

n. 118

Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello

Nome........................Cognome........................

Data di nascita ....Indirizzzo........................ N ....

Località ....CAP..........Prov...........Tel........................

Scelgo di pagare con
☐ versamento su conto corrente postale
☐ assegno non trasferibile
☐ Visa ☐ Mastercard ☐ Carta Sì ☐ American Express

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

SCADENZA ☐☐/☐☐ CONTRO CODICE ☐☐☐
(le tre cifre poste sul retro della Carta)

(Firma del titolare della Carta)

arretrati

PS MANIA N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale



FATECI QUALUNQUE DOMANDA, ABBIAMO TUTTE LE RISPOSTE!

EDITORIALE

L'INIZIO DI UN NUOVO ANNO è sempre un momento speciale. Passata l'euforia delle feste si torna alla vita normale, ma con meno rammarico rispetto a come ci troviamo ad affrontare settimanalmente ogni maledetto lunedì. Quel grosso "uno" sui nostri calendari racchiude in sé tutto il fascino e la potenza del nuovo, che ci rinvigorisce e motiva mentre il dovere torna a bussare all'uscio delle nostre esistenze. Noi (e voi con noi) che affianchiamo da sempre alla quotidianità la passione inesauribile per i videogiochi, non possiamo non salutare questo 2011 nel pieno delle aspettative, alimentate dal ricordo dell'anno esplosivo che abbiamo appena archiviato. E se il 2010 ci ha portato l'innovazione nel campo delle periferiche, ci auguriamo che quest'anno sia un trionfo di nuove serie. Poco importa la provenienza... se dagli uffici dorati delle software house più blasonate o dalle nicchie di creatività del mercato indipendente; dal fertile e possente mercato occidentale o dal caro oriente, che più che mai ci sembra vecchio e stanco. Quello che conta è la nostra voglia di novità, che con il tempo è quasi diventata esigenza.



TUTTI I MODI PER CONTATTARE LA REDAZIONE!

SITO
www.psmania.it

e-mail
psmania-contatto@playmediacompany.it

Facebook
Diventa fan di PS Mania

Twitter
http://twitter.com/psmania

Posta normale
PSMANIA c/o Play Media Company Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)

Lettera del mese

FORSE UN GIORNO NON AVREMO PIÙ DECINE DI CUSTODIE DA METTERE IN FILA IN LIBRERIA PER ESSERE RIMIRATE AMOREVOLMENTE QUANDO DOBBIAMO SCEGLIERE A COSA GIOCARE E DA PULIRE OGNI SETTIMANA PER EVITARE DI MORIRE DIVORATI DALLA POLVERE. UN BENE O UN MALE?



L'INCONSISTENZA DEL DIGITALE

Carissima redazione di PS MANIA, approfitto del vostro spazio per parlare di un tema che in maniera quasi impercettibile si sta insinuando nel mondo videoludico e non: il digital delivery. Per arrivare al dunque, secondo voi, potrebbe davvero rappresentare il futuro? Pur riuscendo a intravedere le nuove possibilità che ci saranno a vantaggio dell'utenza, mi resta una brutta sensazione. Nello specifico, la mia paura è che tutto in qualche modo diventi astratto e insignificante. Avremo a disposizione milioni di giochi con un semplice click, potremo provarli in anteprima, verremo bombardati sulla home delle nostre console con pubblicità e slogan accattivanti che premieranno la quantità a discapito della qualità. Non vi sembra assurdo il fatto che tra poco accendendo la nostra PS3 ci diranno cosa comprare e perché comprarlo? Ricordo ancora la mia prima PlayStation, un tempio dove rinchiudersi e capire se valeva veramente la pena di perdere ore e ore su un singolo gioco, mentre gli unici consigli da prendere seriamente in considerazione provenivano da riviste come la vostra, che già mesi prima dell'uscita ufficiale avevano avuto la fortuna di provare il titolo in anteprima. Adesso non ci stupiamo più di niente e forse è proprio questo il problema... Un esempio molto simile potrei farlo con l'avvento di internet ai danni della stampa, milioni di notizie prese da chissà dove in barba al nostro redattore di fiducia. Può davvero rappresentare il futuro un mondo senza negozi di videogiochi e giornali su carta stampata che ne parlano? Non credo proprio...

Tatto

"LA PAURA È CHE CON IL DIGITAL DELIVERY TUTTO IN QUALCHE MODO DIVENTI ASTRATTO E INSIGNIFICANTE."



Caro amico, quello che affronti è un argomento di estrema attualità ma, per come la vedo io, non necessariamente un problema. La prima considerazione che infatti mi viene da fare è sul modo in cui il passaggio di cui parli avverrà. È assolutamente fuori discussione, a esempio, il fatto che i prodotti esclusivamente digitali si limiteranno ancora per molto tempo semplicemente ad affiancare quelli dotati di supporto fisico. Se e quando un rimpiazzo avverrà, probabilmente saremo già talmente abituati al nuovo modello da non sentire più la mancanza di quello precedente e i "vecchi" videogiochi con le loro custodie impolverate ci sembreranno ancora più speciali proprio in virtù della loro acquisita unicità. Il problema della quantità a discapito della qualità è invece sicuramente più sottile; dal momento che già oggi è difficile orientarsi tra la sovrabbondanza di titoli che affollano gli store online, verrebbe logicamente da tremare al pensiero di un futuro unicamente orientato in questo senso. Ma in fin dei conti, la critica e le riviste specializzate non servono poi proprio a questo? Se non ci fosse il bisogno di fornire una guida, di indirizzare e orientare i lettori nella giungla dei nuovi titoli che, se ci pensi, non è poi tanto diversa da quella altrettanto caotica degli scaffali dei negozi, che ogni mese ospitano decine di nuovi giochi, probabilmente non saremmo qui (e ci siamo da anni!). PS MANIA, anche se un giorno non dovessi più leggerla su un foglio di carta ma dallo schermo del tuo tablet PC o di chissà cos'altro, ci sarà sempre per consigliarti, puoi starne certo, e con la stessa qualità di sempre. Però su una cosa devo darti ragione, ed è l'idea che un gioco scaricato rimane ai nostri occhi pur sempre qualcosa di "astratto". In effetti, la gioia di stringere tra le mani l'oggetto del desiderio che si è atteso per mesi, la sensazione che si prova a scartarlo, ad aprire la custodia nella frenesia di vedere per la prima volta il booklet e la serigrafia del cd, la fisicità del supporto, è qualcosa che difficilmente potremo scordarci o che potrà essere rimpiazzato da un'immagine su schermo.



COMMENTI E MESSAGGI ARRIVATI SU FACEBOOK

Matteo Zaia
Non ci posso credere, è uscito GT5! È prima della fine del mondo!!!

Alessandro Donati
Spinto dall'entusiasmo ho comprato il Move al day one... adesso sto cercando di decidere cosa farci.

Simone Umoccido
Da quando ho letto la vostra anteprima non sto più nella pelle per giocare a Catherine!

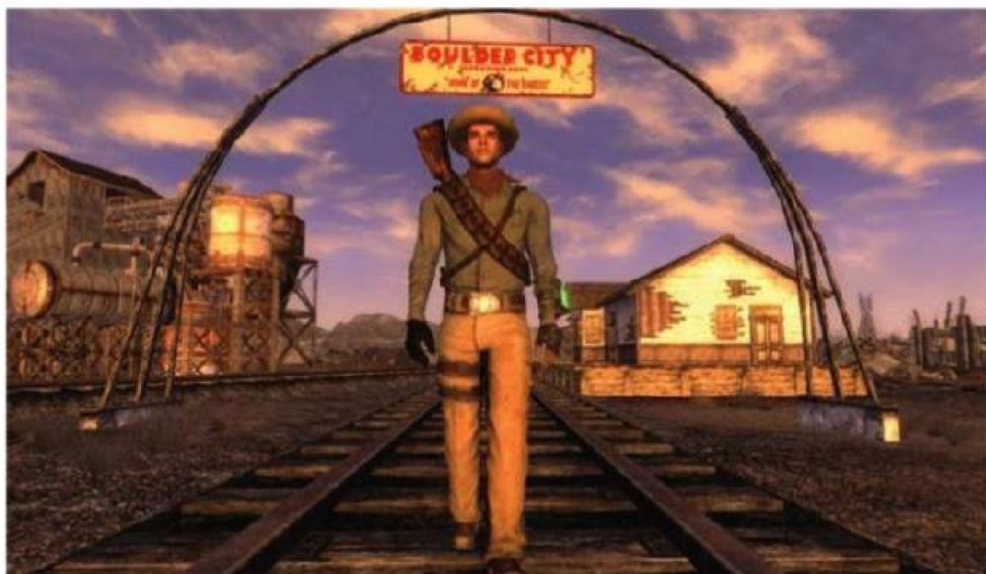
Il capolavoro di Bethesda è un mix esplosivo tra shooter e RPG, ma il vero punto di forza di Fallout è l'universo immenso e plausibile al quale gli sviluppatori sono riusciti a dare vita, creando un'atmosfera che non ha eguali nella storia dei videogiochi.

SONY MON AMOUR...

Ciao a tutti, mitici! Sono un giocatore appassionato fin dalla tenera età ma la console che sicuramente mi ha cambiato la vita è stata la prima PlayStation. Alla vecchia "scatoletta grigia" ho legati tutta una serie di importantissimi ricordi, che negli anni hanno fatto sì che diventassi un fedelissimo Sony. Senza alcuna esitazione comprai nell'ormai lontano 2000 la PS2, mi presentai addirittura la mattina presto davanti alla serranda ancora chiusa del mio negoziante di fiducia aspettando che aprisse per ritirare la mia nuova, meravigliosa console. Certo, a giudicare dalle file che la gente oggi fa davanti ai negozi per portarsi a casa il prima possibile l'ultimo iPhone o l'oggetto tecnologico del momento la cosa potrebbe sembrare banale, ma all'epoca non era da tutti provare così tanto entusiasmo solamente per una console. Ecco, forse il problema è proprio questo, oggi la tecnologia è una moda, prima era piuttosto una passione. Per tornare al mio discorso, l'ultima prova del mio amore per Sony si è concretizzata con l'acquisto della PlayStation 3 e qui arriva il mio grosso dilemma: l'evidente crisi che sta colpendo il mercato giapponese è esclusivamente circoscritta al software o riguarda in qualche modo anche l'hardware? Perché è innegabile che tra tutte le console prodotte da Sony la terza sorella sia senza dubbio quella che ha sofferto di più, e fino a qualche tempo fa ero quasi pentito del mio affrettato acquisto. Speravo che con l'avvento del Move le cose in qualche modo cambiassero, ma per il momento, la magia di Sony non riesco più a trovarla. Concludo questa mia missiva facendovi tantissimi complimenti per il vostro lavoro, c'è bisogno di voi, ragazzi! Un saluto
Andrea La Rosa



Carissimo Andrea, la domanda che ci poni è piuttosto spinosa perché presupporrebbe una conoscenza di certe dinamiche di mercato che per forza di cose non abbiamo e anche se le avessimo, a dirla tutta, sarebbe comunque azzardato fare previsioni. Quello che è sicuro è che il lancio della PlayStation 3, come tu hai giustamente notato, non è stato esplosivo come quello delle console Sony delle passate generazioni, ma noi crediamo che la questione possa spiegarsi se consideriamo la PS3 come una sorta di motore diesel: anche se ci mette un po' di più ad avviarsi, una volta partito si dimostra stabile e solido come una roccia e, soprattutto, destinato a durare a lungo nel tempo. Questa metafora per dirti che mai come oggi la concorrenza che Sony si è trovata ad affrontare è stata agguerrita. Oggi il mercato dei videogiochi è più eterogeneo che mai, ci sono utenti di tutti i tipi e in chiunque ormai si nasconde un potenziale videogiocatore. È difficile, da produttore, orientarsi e capire come muoversi di fronte a un pubblico così vasto. Per gli stessi motivi però siamo anche convinti che



questa generazione di console sia destinata a durare decisamente più delle altre, perché di potenziale inespresso a cui dare forma ancora ce n'è molto. Dunque, anche se sono passati ormai 4 anni dall'uscita (in Giappone) della PlayStation 3, e ragionando con le logiche del passato sarebbe stato legittimo cominciare a tirare un po' le somme di questa "stagione" videoludica, riteniamo che questo tipo di approccio sia ormai da superare. Stiamo vivendo una realtà ancora decisamente in divenire e il Move è solo la nuova (potenziale, ovviamente, dipende pur sempre da come verrà sfruttato) rampa di lancio per qualcosa di diverso. Se riesci come noi a vedere le cose in quest'ottica, siamo sicuri che non rimarrai deluso. Un saluto.

CONSEGUENZE POST-ATOMICHE

A tutta la redazione di PS MANIA, sono un ragazzo di 15 anni che vi scrive per comunicarvi l' immensa gioia nell'aver ricevuto per regalo, lo scorso ottobre, il seguito di uno dei giochi che mi ha cambiato la vita. Parlo di quel capolavoro che è Fallout New Vegas. Forse vi sembrerò esagerato, ma ho passato sul terzo capitolo più di un anno, ho collezionato centinaia di ore di gioco e mai, nemmeno per un istante, mi sono annoiato mentre esploravo quell'immenso universo così malinconico e realistico. E con New Vegas la cosa si è replicata. Anche se all'inizio ero un pochino deluso dall'eccessiva somiglianza con Fallout 3, alla fine ho dovuto ricredermi, perché in New Vegas l'atmosfera di fondo è profondamente diversa. Secondo me i videogiochi del futuro dovrebbero essere tutti così, puntare sull'immersività, la grandezza, la complessità e, perché no, la longevità. Basta videogiochi che si finiscono in un pomeriggio e che sono tanto piacevoli quanto brevi, come una pausa sigaretta. Per me next-gen significa grandiosità, ma non negli effetti speciali, o nella recitazione, o persino nella trama. Questi sono elementi che in altri generi sono fondamentali, ma nei videogiochi no. La storia ci insegna che un videogioco può essere grandioso anche senza storia o personaggi complessi perché, in fin dei conti, è il gameplay quello che davvero



"IL PROBLEMA NON SONO I VIDEOGIOCHI, NIENT'AFFATO"

conta. Quindi viva i personaggi amorfi di Fallout, viva i giochi che riescono a farti estraniare dalla realtà e ti tengono compagnia per mesi, che dico, anni! Ormai l'avrete capito, ma la saga di Bethesda ha avuto sulla mia vita un impatto simile a quello di una bomba nucleare... In senso buono, ovviamente!! Spero che almeno in parte la pensiate come me. Augurandomi di vedere la mia lettera pubblicata, vi saluto con grande affetto!



Caro Fortune, è sempre bello vedere qualcuno che dimostra così tanto entusiasmo per qualcosa che ama. Tra l'altro ti capiamo benissimo, perché qui in redazione siamo tutti innamorati del capolavoro di Bethesda e c'è chi già da diverso tempo ha superato le trecento ore. Seppure dunque non possiamo che appoggiare e condividere i tuoi elogi alla saga, non siamo comunque del tutto d'accordo quando dici che elementi come la trama, la caratterizzazione dei personaggi o la spettacolarità grafica non sono importanti. Certo, possiamo non ritenerli fondamentali (come tu giustamente dici, ci sono capolavori del passato che prescindevano in maniera totale da queste caratteristiche, ma è anche vero che erano figli d'altri tempi), però è allo stesso tempo vero che quando un gioco ha una trama appassionante, anche se presenta evidenti difetti nel gameplay, può bastare anche solo il voler sapere "cosa succede dopo" per tenerci incollati allo schermo e costringerci ad andare avanti per ore senza fermarci neppure per mangiare. La riuscita di un'opera è sempre affidata al bilanciamento di diversi elementi; elementi che possono anche non funzionare se valutati singolarmente, ma che nella complessità del prodotto alla fine incidono positivamente. È un discorso molto lungo a dire il vero, ma quello che ci sentiamo di dirti è di rimanere sempre aperto e ben disposto nei confronti delle cose che osservi, senza importi degli schemi mentali troppo rigidi. D'altra parte, per ogni gioco sandbox come Fallout c'è un valido contraltare che si chiama, per citare un titolo a caso, Uncharted, e che pur differendo in tutto e per tutto dal gioco che ami, non si può certo giudicare come un gioco mediocre, tutt'altro...

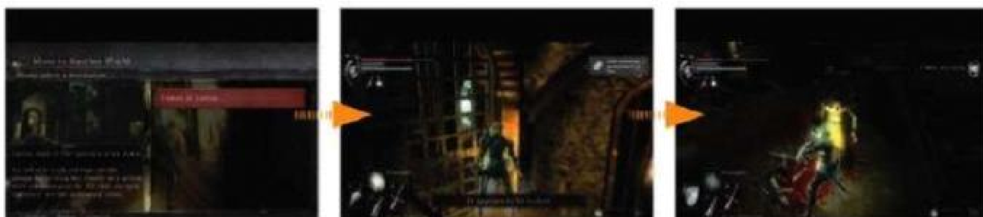
YouTube : Video Messaggi

CHRONO TRIGGER 600 AD ON BEER BOTTLES
(postato da TheGameHeroes)



[ESILARANTE] La creatività è la chiave del successo e l'autore di questo video ne ha da vendere. Come trasformare uno dei motivi più intensi della splendida colonna sonora di Chrono Trigger in una sinfonia per bottiglie di birra. http://www.youtube.com/watch?v=7AJMujiJ-UQ

DEMON'S SOULS - MY HORRIFIC DEATH (postato da seed1433)



[IMPROBABILE] Si è parlato più e più volte del livello di difficoltà insano di questo gioco, ma se dovesse esservi sfuggita qualche sfumatura dell'aggettivo frustrante e del perché vagare in maniera incauta per Boletaria non sia una buona idea, questo video potrebbe esservi d'aiuto... http://www.youtube.com/watch?v=NL5HgGbEvrc

INCREDIBLE CRISIS INTRO (Postato da justgameplay23)



[RETRO] Uno dei giochi più folli mai apparsi su PSX, a partire dall'apparentemente incomprensibile sequenza iniziale con tanto di improbabile sottofondo ska nipponico. Quando festeggiare il compleanno della nonna diventa una missione, la crisi si fa incredibile. http://www.youtube.com/watch?v=pToG1kCXwoo

PHENOMENA (DARIO ARGENTO) - TRAILER ITALIANO (HQ)
(Postato da jacopino89)



[TRASPOSIZIONE] Trasposizione al contrario, questa volta. Il trailer è quello del film di Dario Argento che ha ispirato il primo capitolo della saga Clock Tower uscito nel 1995. Non solo le fattezze della Jennifer videoludica ricalcano alla perfezione quelle della giovane Jennifer Connelly ma anche la trama è decisamente simile, con tanto di madri impazzite e mostruosa progenie al seguito. http://www.youtube.com/watch?v=U-8_OPGrh-A



Prossimo Numero

RECENSIONE
Killzone 3

È uno dei marchi simbolo della PS3, lo sparatutto di fantascienza capace di mostrare il reale potenziale della console Sony. Dopo che in questo numero abbiamo messo a dura prova il multiplayer, è finalmente giunta l'ora di recensirlo e capire se è davvero il capolavoro che ci aspettiamo.



ANTEPRIMA
SILENT HILL 8

Sviluppato dal "neonato" team Vatra Games con base nella nebbiosa Brno in Repubblica Ceca, ecco arrivare un nuovo capitolo della serie che promette di riprendere le atmosfere e i temi dell'indimenticabile secondo episodio. Sarà davvero il miglior Silent Hill di sempre? Scopritelo sul prossimo numero.



RECENSIONE
MARVEL VS CAPCOM 3

Atteso per anni e nato solo grazie alle insistenti richieste dei fan, questo picchiaduro vuole scalzare suo cugino Super Street Fighter IV dal gradino più alto del podio dei picchiaduro a incontri. Sul prossimo numero una recensione che ne valuta a fondo le meccaniche del sistema di combattimento.

PS MANIA

n. 119 - Gennaio 2011 - Mensile - Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 13/2009 del 18/02/09 - ISSN 1828-0277

MAGAZINE TEAM
Direttore Responsabile Alessandro Ferri
Publisher Carlo Chericoni
Art Director Giorgio Meo
Designer Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
Grafici Stefano Caldari, Gioria Ciammetti, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
Contributi Artistici Francesca Chericoni
Hanno collaborato Marco Accordi Rickards, Francesca Noto, Lorenzo Fazio, Marco Inchingoli, Marco Locatelli, Marco Tirè, Maurizio Di Stefano, Guglielmo De Gregori, Arianna Buttarelli, Giovanni Biasi, Giovanni Ferlazzo, Eliana Bentivegna, Domenico Muskò, Virginia Petrarca, Lorenzo Bianco, Michele Giannone, Valerio Pastore, Riccardo Bellardini, Gianpaolo Iglio

Si ringrazia
Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti, Antonio Masiello), Atari (Fabio Cerutti, Paola Menzaghi), Capcom (Ben Le Rougetel), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Eidos (Emily Britt, Ross Alexander), Electronic Arts (Federico Marelli, Luciana Stella Boscaratto, Alessandra De Bernardi, Francesca Damato), Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Koch Media (Tania Rossi), Leader S.p.A., Sony (Andrea Cuneo, Alessandro De Leo, Andrea Vellucci, Tiziana Grasso, Maurizio Quintavalle), Take 2 Italia (Monica Puricelli), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Ubisoft (Stefano Celentano, Alberto Ziello)

Servizio Arretrati
Play Media Company Srl
Milano: Tel. 02/45472867 – Fax 02/45472869
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

Servizio abbonamenti
S.O.F.I.A.Srl
Tel 0284402444 - Fax 0284406071
E-mail: playmediacompany@sofiasrl.com
www.sofiasrl.com

Stampa
Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 – 24126 Bergamo

Distribuzione per l'Italia:
MESSAGGERIE PERIODICI SpA
Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

Concessionaria Esclusiva Pubblicità:
Play Media Company srl viale Forlanini 23, 20134 Milano tel 02.45472867
Direttore Commerciale Costantino Cialfi
costantino.c@playmediacompany.it
Area vendite Romano Scabini romano.s@playmediacompany.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

Presidente Uberto Selvatico Estense
Amministratore Delegato Alessandro Ferri

Direttore Generale Rosanna Di Francesco
Direttore Commerciale Costantino Cialfi

Ufficio Produzione Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Giuseppina Settembre
Direttore Marketing: Luca Carta
Ufficio Marketing: Federica Innocenti
Responsabile Amministrativo: Francesco Perpetua
Ufficio Amministrativo Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
Controllo di gestione Veronica Belotti
Ufficio Stampa Luca Carta
ufficiostampa@playmediacompany.it

Play Media Company Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM), Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235 - E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.